

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat UIN Antasari Banjarmasin**

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin sebelum beralih status pada tahun 2017, dikenal oleh masyarakat dengan Institut Agama Islam Negeri Antasari Banjarmasin yang didirikan pada tanggal 20 November 1964. Sejak 1964, terdapat 8 pemimpin/rektor yang memimpin IAIN Antasari Banjarmasin. Rektor pertama IAIN Antasari Banjarmasin adalah K.H. Zafri Zamzam. Saat awal kepemimpinannya, terdapat 4 fakultas yang berdiri yaitu Fakultas Syariah di Banjarmasin, Fakultas Syariah di Kandangan, Fakultas Tarbiyah di Barabai, dan Fakultas Ushuluddin di Amuntai. Selanjutnya berdiri Fakultas Tarbiyah di Banjarmasin diikuti Fakultas Tarbiyah cabang Martapura, cabang Rantau, dan cabang Kandangan. Fakultas baru yang didirikan kemudian pada tahun 1970 adalah Fakultas Dakwah di Banjarmasin. Pada akhirnya, IAIN Antasari memiliki 9 fakultas di akhir kepemimpinan Zafri Zamzam.

Pada tahun 1973, di bawah kepemimpinan Rektor kedua, H. Mastur Jahri, MA., diputuskan bahwa semua Fakultas Tarbiyah disatukan menjadi Fakultas Tarbiyah di Banjarmasin. Beliau juga melanjutkan penyatuan

fakultas lainnya menjadi satu fakultas seperti Fakultas Syariah Kandungan menjadi Fakultas Syariah bertempat di Banjarmasin dan Fakultas Ushuluddin Amuntai juga dipindah ke Banjarmasin tahun 1978. Hal ini menjadikan IAIN Antasari memiliki 4 fakultas di Banjarmasin yakni Fakultas Syariah, Fakultas Tarbiyah, Fakultas Dakwah, dan Fakultas Ushuluddin.

Rektor kelima yaitu Prof. Drs. K.H. M. Asywadie Syukur, Lc., menginisiasi pendirian Program Pascasarjana pada tahun 1999 dengan menyusun sebuah tim untuk merancang proposal pendirian yang dipresentasikan di Departemen Agama Pusat Jakarta. Akhirnya, Program Pascasarjana IAIN Antasari Banjarmasin resmi dibuka pada 2 Oktober 2000.

Berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 2017 Tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin tanggal 3 April 2017, IAIN Antasari Banjarmasin beralih status menjadi UIN Antasari Banjarmasin dengan rektor pertama yakni Prof. Dr. H. Akh. Fauzi Aseri, M.A. Seiring dengan perubahan alih status ini, didirikan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Hal tersebut menjadikan UIN Antasari memiliki 5 Fakultas yakni Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Syariah, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam serta Program Pascasarjana.

## 2. Letak Geografis UIN Antasari Banjarmasin

Universitas Islam Negeri Antasari Terletak di Jalan Jend. A. Yani Km 4,5 Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan. Bangunan UIN Antasari terletak di sekitar 120 meter dari jalan raya Jend. Ahmad Yani. Hal ini bertujuan agar kampus UIN Antasari terhindar dari kebisingan jalan raya dan juga tidak berbaur dengan bangunan komersial di dekat kompleks UIN Antasari. Adapun letak geografis UIN Antasari yaitu:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan jalan Kemiri dan sekitarnya.
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan jalan Ahmad Yani Km 4,5.
- c. Sebelah barat berbatasan dengan jalan Gatot Subroto.
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan kompleks Aspol Bina Brata.

## 3. Visi, Misi, dan Tujuan UIN Antasari Banjarmasin

Visi Universitas : Menjadi Universitas yang unggul dan berakhlak.

Misi Universitas :

- a. menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang unggul dalam berbagai disiplin ilmu yang terintegrasi dengan kebangsaan, berbasis karakter dan kearifan local, serta berwawasan global;
- b. mengembangkan riset berbagai disiplin ilmu integratif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan berdampak terhadap kelestarian alam;

- c. mengembangkan pola pengabdian yang relevan dengan kebutuhan masyarakat;
- d. membangun kepercayaan dan kerja sama yang saling menguntungkan dengan lembaga regional, nasional, dan internasional; dan
- e. mengembangkan tata kelola berdasarkan manajemen modern dalam rangka mencapai kepuasan Sivitas Akademika dan *stakeholders*.

Tujuan Universitas :

- a. menghasilkan lulusan yang unggul dalam penguasaan disiplin ilmu yang terintegrasi dengan kebangsaan berakhlak mulia, menghormati kearifan local, berwawasan kebangsaan dan global;
- b. menghasilkan riset berbagai disiplin ilmu integratif yang bermanfaat bagi masyarakat;
- c. terlibat aktif dalam mewujudkan masyarakat yang mandiri, produktif, dan sejahtera;
- d. menghasilkan kinerja institusi yang efektif dan efisien untuk menjamin pertumbuhan kualitas pelaksanaan tridharma perguruan tinggi yang berkelanjutan; dan
- e. menyediakan pendidikan tinggi yang berkualitas untuk semua kalangan.

## B. Penyajian Data

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan, maka diperoleh data-data berupa identitas informan yang meliputi nama, jenis kelamin, nim, semester, fakultas serta jurusan dan alamat.

Tabel. 4.1 Identitas Informan

No	Nama	L/P	NIM	Semester	Fakultas	Jurusan	Alamat
1	Intana Tiara Dewi (ITD)	P	190104010064	6	FDIK	Komunikasi dan Penyiaran Islam	Jl. Dharma Budi II No 64A
2	Anita Meida Rizkia (AMR)	P	1601452261	12	FUH	Psikologi Islam	Komplek DPRD
3	Alfina (AFN)	P	180104030074	8	FDIK	Manajemen Dakwah	Jl. Simpang Kuin Selatan Gg. Aneka Karya Rt 19
4	Marhamah (MRH)	P	170104040122	10	FUH	Psikologi Islam	Jl. Kelayan B
5	Aulia Arifatunnida (AA)	P	1901040030623	6	FTK	Tadris Bahasa Inggris	Jl. Irigasi kayu Bawang
6	Irham Ridho Maulana Rahman (IRM)	L	190104010288	6	FDIK	Komunikasi dan Penyiaran Islam	Bina Brata Jl. Manunggal I
7	Aprilia Salsabila (AS)	P	190104010133	6	FDIK	Komunikasi dan Penyiaran Islam	Keramat Raya Komplek SDN Pengambangan 3

No	Nama	L/P	NIM	Semester	Fakultas	Jurusan	Alamat
8	Sandhi Pramono (SP)	L	190102010228	6	FS	Hukum Keluarga	Komp. Melati indah
9	Ersyad (EY)	L	210105030103	2	FEBI	Asuransi Syariah	Jl. Kelayan A Gang Laila
10	Muhammad Dimisqo Azhar (MDA)	L	210105010077	2	FEBI	Ekonomi Syariah	Jl. Pangeran Hidayatullah Gg. SMPN 14
11	Akhmad Fahruli (AF)	L	210105010202	2	FEBI	Ekonomi Syariah	Jl. Qubah Sari Tatah Bahalang
12	Husaen Fahrezi (HF)	L	210105010098	2	FEBI	Ekonomi Syariah	Jl. Tatah Pemangkih Laut
13	M.Surya Albido (MSA)	L	210105020016	2	FEBI	Perbankan Syariah	Jl. Benua Anyar No 19
14	Noor Atnani (NA)	L	210105010126	2	FEBI	Ekonomi Syariah	Jl. Manggis
15	Alfisah (AF)	P	180103040090	8	FUH	Psikologi Islam	Jl. Kuin Utara Gg SMP 15
16	Aisyah (AY)	P	210103020088	2	FUH	Ilmu Al-Quran dan Tafsir	Gg. Permata No 51
17	Khaled (KL)	L	200101020797	4	FTK	Pendidikan Bahasa Arab	Jl. Hikmah Banua Komp. Sejahtera No 3
18	Elsa Maylinda (EM)	P	200101020006	4	FTK	Pendidikan Bahasa Arab	Jl. Sultan Adam No 9
19	Muhammad Fauzir (MF)	L	201010203540	4	FTK	Pendidikan Bahasa Arab	Jl. Raya Banjar Indah

No	Nama	L/P	NIM	Semester	Fakultas	Jurusan	Alamat
20	Indriyanti (IY)	P	200101060348	4	FTK	Tadris Kimia	Jl. Keramat Raya Gg. Pandan Sari
21	Abdullah (AD)	L	190105030074	6	FEBI	Asuransi Syariah	Jl. Pala
22	Syahda Nabila (SY)	P	210101010261	2	FTK	Pendidikan Agama Islam	Pekapuran Raya
23	Nurul Fadilah (NF)	P	200102040026	4	FS	Hukum Ekonomi Syariah	Asrama Balangan
24	Akhmad Maulani (AM)	L	200102030316	4	FS	Hukum Tata Negara	Gambut
25	Fachri Husaini (FH)	L	180103030347	8	FUH	Akidah Filsafat Islam	Jl. Mahligai Komplek Permata No 6
26	Melinda (ML)	P	200102010256	4	FS	Hukum Keluarga Islam	Km 16
27	Muhammad Syafi'i (MS)	L	200102030108	4	FS	Hukum Tata Negara	Jl Ray 2
28	Ibnu Fatahilah (IF)	L	1601312121	12	FDIK	Komunikasi dan Penyiaran Islam	Asrama Kotabaru
29	M. Yadi Junaedi (YD)	L	200102020183	4	FS	Perbandingan Mazhab	Jl. Sultan Adam
30	Akmal Hidayat (AH)	L	210104010213	2	FDIK	Komunikasi dan Penyiaran Islam	Gambut Km 11

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022.

Pengambilan sampel penelitian diawali dengan wawancara penulis dengan orang-orang terdekat yang sebelumnya telah diketahui menggunakan uang

elektronik. Selanjutnya penulis meminta rekomendasi kenalan mereka yang juga menggunakan uang elektronik. Pada saat melakukan penelitian ini jumlah pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* yang berhasil penulis temui sebanyak 30 orang.

### **1. Informan 1**

Intana Tiara Dewi atau berinisial ITD menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik yang berjenis *Chip Based* dan *Server Based*. ITD menggunakan uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* dengan berbagai alasan di antaranya untuk membeli pakaian, membayar transportasi, membeli makanan ataupun sekedar melakukan pembelian token listrik. ITD menjelaskan pertama kali mendapatkan informasi produk uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* melalui iklan-iklan *marketplace*. ITD mengakui sudah menggunakan produk uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* selama kurang lebih 2 tahun lamanya. Selama menjadi pengguna uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* menurutnya banyak manfaat yang dirasakan, salah satunya adalah mendapatkan penawaran berupa persentase pengembalian uang (*cashback*) dalam bentuk tunai ataupun virtual dengan syarat-syarat tertentu yang menguntungkan yang ditawarkan oleh perusahaan penerbit uang elektronik.

ITD memiliki dua produk uang elektronik berjenis *Server Based* yaitu uang elektronik yang dikeluarkan oleh PT AirPay Internasional yang dikenal dengan merk dagang ShopeePay dan OVO yang diterbitkan oleh PT Visionet



Internasional, sedangkan uang elektronik berjenis *Chip Based* yang dimiliki ITD adalah Brizzi yang diterbitkan oleh BRI. Keputusan ITD untuk menggunakan uang elektronik berjenis *Server Based* dan *Chip Based* karena dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya. ITD mengatakan dalam seminggu dirinya bisa 3-4 kali menggunakan uang elektronik untuk transaksi pembelian makanan, sedangkan untuk pembelian token dan pakaian seperti yang dikatakan sebelumnya hanya dilakulan sebulan sekali.

Selama menjadi pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* ITD tidak memiliki pengalaman buruk. Menurutnya, kekurangan dari uang elektronik yang paling dirasakannya adalah uang elektronik berjenis *Chip Based* masih kurang dalam memberikan informasi langsung kepada pengguna baik melalui sosial media seperti WhatsApp, pesan singkat, atau *e-mail* tentang penawaran-penawaran menarik setiap hari sehingga pada saat ingin berbelanja pelanggan baru mengetahui penawaran pada hari tersebut.

## **2. Informan 2**

Anita Meida Rizkia atau berinisial (AMR) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. AMR mengatakan dirinya sekarang hanya menggunakan uang elektronik berjenis *Server Based* tidak lagi menggunakan uang elektronik berjenis *Chip Based*. Adapun alasannya tertarik untuk menggunakan uang elektronik berjenis *Server Based* karena mengikuti perkembangan zaman agar lebih mudah dalam melakukan transaksi pembayaran di era digital seperti pembayaran BPJS, pembelian token listrik, membeli makanan dan belanja

online di *marketplace*. AMR pertama kali mengetahui adanya uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* dari sosial media (instagram), dia menuturkan sudah 3 tahun menjadi pengguna uang elektronik. Manfaat yang paling dirasakan olehnya adalah memudahkan ketika melakukan transaksi pembayaran sehingga tidak perlu repot untuk pergi ke Indomaret/Alfamart, selain itu lebih banyak promo menarik ketika melakukan pembayaran dengan uang elektronik.

AMR menggunakan uang elektronik berjenis *Server Based* yaitu GoPay yang diterbitkan oleh PT Dompot Anak Bangsa dan ShopeePay yang diterbitkan PT AirPay Internasional. Dia juga mengatakan setahun belakangan sempat menjadi pengguna uang elektronik berjenis *Chip Based* yang dikeluarkan oleh BRI yaitu Brizzi, namun sekarang dia tidak menggunakannya kembali. Faktor AMR menggunakan uang elektronik ShopeePay dan GoPay karena jarang membawa uang tunai sehingga lebih mudah baginya berbelanja dan membayar lewat dompet digital. Selama menjadi pengguna uang elektronik *Server Based* AMR menjadi jarang menggunakan uang tunai. AMR mengatakan tidak memiliki pengalaman buruk selama menggunakan uang elektronik *Server Based* dan *Server Based*. Harapannya semoga penerbit uang elektronik *Chip Based* bisa memperluas jaringan sehingga semakin banyak orang yang tertarik menggunakan uang elektronik ini.

### 3. Informan 3

Alfina atau berinisial (AFN) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. AFN hanya menggunakan uang elektronik berjenis *Server Based*. Dia tertarik untuk menggunakan uang elektronik *Server Based* karena sering berbelanja di *marketplace* dan melakukan pembayaran dengan uang elektronik itu. Awal mula AFN menjadi pengguna uang elektronik adalah ia mengetahuinya dari iklan *marketplace* Shopee, ia juga mengatakan sudah aktif menjadi pengguna sejak 1 tahun belakangan. Manfaat yang sangat dirasakan oleh AFN selama menjadi pengguna adalah *cashback* dalam bentuk poin yang dikirim langsung ke akun Shopee AFN.

AFN hanya memiliki satu uang elektronik berjenis *Server Based* dengan merk ShopeePay milik PT AirPay Internasional. Penggunaan ShopeePay baginya dipengaruhi karena keadaan yang sudah serba digital sehingga memaksanya untuk mengikuti perkembangan zaman, selain itu untuk melakukan transaksi seperti berbelanja pakaian melalui Shopee agar bisa gratis ongkir adalah dengan harus memiliki ShopeePay. Menurut keterangannya dia jarang menggunakan uang elektronik *Server Based* hanya sekitar lima kali transaksi dalam sebulan.

Selama setahun belakangan AFN tidak memiliki pengalaman buruk ketika menjadi pengguna uang elektronik jenis *Server Based*, menurutnya sebagai pengguna uang elektronik *Server Based* sistemnya sudah bagus karena memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan sistem

uang elektronik *Chip Based* menurut AMR yang perlu ditingkatkan lagi adalah supaya lebih banyak *merchant* yang dapat bekerja sama dengan penerbit uang elektronik *Chip Based* agar orang-orang juga semakin banyak yang menggunakan uang elektronik berjenis *Chip Based*.

#### **4. Informan 4**

Marhamah atau berinisial (MRH) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. MRH adalah pengguna uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based*. Alasannya tertarik untuk menggunakan uang elektronik tersebut karena praktis tidak perlu repot lagi untuk membawa uang tunai. AMR mengetahui adanya uang elektronik dari iklan yang dia lihat di youtube kemudian ia mencari lebih jauh informasi tentang uang elektronik tersebut. Manfaat yang dirasakan oleh MRH selama menjadi pengguna uang elektronik selama 3 tahun ini adalah lebih memudahkan dirinya ketika hendak melakukan transaksi karena tidak perlu membawa uang tunai, selain itu menurutnya penerbit uang elektronik lebih sering menawarkan promo sehingga dia semakin senang menjadi pengguna uang elektronik.

MRH memiliki beberapa merk uang elektronik yaitu ShopeePay, OVO, GoPay dan Brizzi. Salah satu faktor yang membuat MRH tertarik menggunakan uang elektronik dipengaruhi karena kemudahannya digunakan sehingga dia ketagihan untuk terus menggunakan uang elektronik baik itu *Chip Based* maupun *Server Based*. MRH selalu menggunakan uang elektronik dikehidupannya misalnya untuk membeli makan, membeli paket

data, membeli token listrik, serta berbelanja di *marketplace*. Tidak ada pengalaman buruk yang dirasakan oleh MRH selama menjadi pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Menurut MRH tidak ada sistem yang perlu ditingkatkan karena sistem yang ada sudah cukup dan sangat mudah dipahami bahkan bagi pengguna baru sekalipun.

##### **5. Informan 5**

Aulia Arifatunnida atau berinisial (AA) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. AA mengatakan dirinya hanya mengetahui adanya uang elektronik berjenis *Server Based* atau yang medianya menggunakan telepon seluler. Dirinya pertama kali mengetahui adanya uang elektronik merk DANA dari aplikasi TIX.ID dan sudah menjadi pengguna DANA selama setahun belakangan. Manfaat yang dirasakan AA adalah jadi lebih mudah jika hendak membeli tiket bioskop tidak perlu lagi membeli ke loket cukup membeli lewat aplikasi TIX.ID dan membayarnya menggunakan DANA.

AA menggunakan uang elektronik DANA tidak dipengaruhi oleh siapapun, hal tersebut karena kegemarannya menonton film dan dia merasa agak merepotkan jika harus mengantri terlebih dahulu di loket untuk membeli tiket film. Untuk intensitas transaksi menggunakan uang elektronik *Server Based* dengan merk DANA hanya sekitar 2-3 kali dalam sebulan. Selama menjadi pengguna AA tidak memiliki pengalaman buruk dan menurutnya sistem di aplikasi DANA sudah bagus harapan AA hanya semoga para

perusahaan penerbit uang elektronik jenis *Chip Based* lebih mensosialisasikan kembali uang elektroniknya sehingga makin banyak pengguna kedepannya.

## 6. Informan 6

Irham Ridho Maulana Rahman atau berinisial (IRM) menjelaskan bahwa ia mengetahui dan merupakan pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Alasan IRM tertarik menggunakan uang elektronik adalah karena ia merasa perlu memilikinya, selain itu untuk memudahkannya ketika ingin menaiki transportasi laut (feri penyeberangan) diharuskan memiliki uang elektronik. Awal mula mengetahui uang elektronik karena orang-orang terdekat IRM yang menggunakannya, kemudian IRM juga tertarik menggunakan uang elektronik sejak 6 bulan belakangan. Menurut IRM manfaat yang paling dirasakannya adalah kemudahan dan efisiensi waktu ketika dirinya hendak berbelanja di *marketplace* dirinya tinggal membayar lewat uang elektronik yang dimilikinya.

Faktor penggunaan uang elektronik IRM dipengaruhi oleh keperluannya dan orang terdekatnya. IRM memiliki uang elektronik *Server Based* merk ShopeePay dan *Chip Based* merk Brizzi. Ia biasanya menggunakan uang elektronik miliknya yang berjenis *Chip Based* untuk membayar transportasi, sedangkan penggunaan uang elektronik *Server Based* miliknya untuk membayar pembelian barang yang dilakukannya di *marketplace*. IRM biasanya hanya melakukan pembelian pakaian ataupun sepatu, dirinya mengatakan belum pernah menggunakan ShopeePay nya untuk membeli pulsa atau membeli makanan. Selama menjadi pengguna uang

elektronik ia cukup puas karena memudahkannya dan harapan IRM bagi penerbit uang elektronik ialah memperbanyak penawaran-penawaran menarik misalnya seperti memberikan *cashback* atau potongan harga.

## **7. Informan 7**

Aprilia Salsabila atau berinisial (AS) menjelaskan bahwa ia mengetahui dan menggunakan produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. AS pertama kali mengetahui uang elektronik dari salah satu keluarganya yang memang sudah terlebih dahulu menjadi pengguna uang elektronik ShopeePay. Manfaat yang dirasakannya selama menggunakan uang elektronik 5 bulan terakhir adalah kemudahan dalam bertransaksi dan juga promo yang banyak. AS mengatakan dirinya hanya memiliki satu jenis uang elektronik yaitu ShopeePay.

Faktor yang mempengaruhi AS menggunakan uang elektronik tidak dipengaruhi oleh siapapun, hal tersebut karena dirinya menggunakan uang elektronik dikarenakan tidak memiliki *m-banking* sehingga akan merepotkan jika dia harus pergi ke ATM atau ke Alfamart/Indomaret terlebih dahulu untuk membayar tagihan wifi, membeli token listrik, membeli pakaian, dan sebagainya. Sejauh ini dirinya sudah lima kali melakukan pembayaran tagihan wifi dengan ShopeePay dan tiga kali membeli token listrik dan pakaian dengan menggunakan ShopeePay. AS tidak memiliki pengalaman buruk selama menggunakan uang elektronik *Server Based* merk ShopeePay karena menurutnya tingkat keamanannya sudah cukup ketat yang diberikan oleh penerbit uang elektronik. Sistem yang harus ditingkatkan penerbit uang

elektronik *Server Based* menurutnya tidak ada, semoga saja kedepannya saya bisa menjadi pengguna uang elektronik *Chip Based* juga ujarnya.

#### **8. Informan 8**

Sandhi Pramono atau berinisial (SP) mengatakan dirinya mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. SP mengatakan dirinya tertarik menggunakan uang elektronik karena belum memiliki rekening sehingga dia memerlukan media untuk menyimpan uang yang aman. Pertama kali mengetahui adanya uang elektronik dari *sales promotion* salah satu penribit uang elektronik. SP memakai uang elektronik berjenis *Server Based* dengan merk dagang LinkAja sudah hampir 3 tahun. Manfaat yang dirasakannya selama menggunakan LinkAja tentunya memudahkan dirinya karena belum memiliki rekening sendiri.

SP mengatakan dirinya dalam sebulan lebih dari lima kali menggunakan uang elektroniknya untuk bertransaksi membeli makanan, berbelanja di *Departmen Store* maupun di *marketplace*, membeli pulsa, serta transfer uang. Selain itu SP mengatakan faktor penggunaan LinkAja ini tidak dipengaruhi oleh siapapun. Kekurangan dari LinkAja menurut SP yaitu dalam hal layanan transfer, di sistem LinkAja diharuskan melakukan transfer minimal Rp. 100.000,- tidak seperti sistem uang elektronik sejenisnya yang bisa transfer di bawah Rp. 100.000,-.

#### **9. Informan 9**

Ersyad atau berinisial (EY) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. EY merupakan



pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* selama 1 tahun belakangan. Alasannya tertarik menggunakan uang elektronik karena ia bekerja menjadi ojek online yang diharuskan untuk menggunakan uang elektronik *Server Based* dengan merk OVO. EY mengatakan pertama kali mengetahui adanya uang elektronik dari reklame yang ia lihat di jalan. Faktor penggunaan uang elektronik ini dipengaruhi karena ia memerlukannya untuk membayar PDAM, membeli token listrik, serta menerima bayaran dari penumpang Grab karena ia adalah driver.

Selain menggunakan OVO EY juga memiliki jenis uang elektronik *Chip Based* dengan merk Flazz, alasan EY menggunakan Flazz adalah sebagai media menyimpan uang karena tidak dikenakan biaya admin. Menggunakan uang elektronik memudahkan EY dikehidupannya karena ia tidak perlu banyak membawa uang tunai didompetnya. Menurut EY perlu ditingkatkan lagi jaringan dalam transaksi pembayaran karena terkadang mengalami gangguan. Selain itu penerbit uang elektronik *Chip Based* perlu memperluas jaringan agar lebih banyak transaksi yang dapat ditawarkan.

#### **10. Informan 10**

Muhammad Dimisqo Azhar atau berinisial (MDA) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. MDA memiliki beberapa uang elektronik diantaranya DANA, OVO, ShopeePay, GoPay dan Brizzi. Awal mula mengetahui adanya uang elektronik adalah dari iklan kemudian ia mencari tahu lebih lanjut mengenai uang elektronik tersebut. Manfaat yang dirasakannya selama 2 tahun menjadi

pengguna uang elektronik adalah memudahkannya ketika ingin melakukan transaksi seperti *top up* game, membeli makan, memesan transportasi, membayar wifi maupun membeli token listrik.

Faktor penggunaan uang elektronik ini dipengaruhi karena ia merasa zaman sudah maju dimana sekarang segala sesuatunya menggunakan pembayaran digital. Menggunakan uang elektronik juga akan mengurangi membawa uang tunai yang terkadang ia sering lupa untuk membawanya. MDA menuturkan ia menggunakan uang elektronik miliknya sesuai kebutuhan dan sesuai promo yang ditawarkan oleh penerbit uang elektronik pada saat itu. Misalnya ia menggunakan ShopeePay untuk membeli makan atau sekedar berbelanja karena disana lebih banyak diskon potongan harga, DANA untuk membeli tiket menonton, OVO, GoPay dan Brizzi untuk membayar transportasi umum. Menurut MDA sebagai pengguna uang elektronik keamaannya sudah sangat baik selama kita sebagai customer cerdas dan bijak menggunakannya. Sistem yang perlu ditingkatkan adalah semoga lebih meminimalisir gangguan sehingga *costumer* semakin betah menggunakan uang elektronik.

## **11. Informan 11**

Akhmad Fahruli atau berinisial (AF) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Namun pada saat wawancara dilakukan AF mengaku hanya memiliki uang elektronik berjenis *Server Based*. Pertama kali ia mengetahui adanya uang elektronik adalah ketika ingin membeli tiket menonton di aplikasi TIX.ID. AF tertarik

untuk menggunakan uang elektronik dengan merk DANA karena pihak penerbit DANA memberikan fasilitas tarik tunai yang bisa dilakukan oleh penggunanya. Selain itu penerbit DANA juga memberikan layanan transfer gratis yang semakin memudahkan penggunanya. AF mengakui baru sekitar 1 tahun menjadi pengguna uang elektronik DANA, adapun manfaat yang dirasakannya adalah kemudahan dalam bertransaksi.

AF mengatakan faktor penggunaan uang elektronik dirinya tidak dipengaruhi oleh siapapun, dirinya sering bertransaksi menggunakan DANA hingga tidak terhitung sudah berapa kali, seperti membayar tiket menonton, membeli makan, membeli token listrik, transfer ke teman, dan transaksi lain sebagainya. Pengalaman buruk yang dirasakan sebagai pengguna DANA adalah pernah mengalami double transaksi pada waktu melakukan transfer ke teman, hal tersebut cukup lumayan lama baru uang yang hilang bisa dikembali ke akun milik AF. Sistem yang perlu ditingkatkan adalah semoga para penerbit uang elektronik bisa terus meningkatkan sistem keamanan dalam uang elektronik agar sebagai pengguna merasa aman dan tenang.

## **12. Informan 12**

Husaen Fahrezi atau berinisial (HF) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. HF menjadi pengguna uang elektronik jenis *Server Based* merk ShopeePay sudah selama 5 tahun. Pertama kali ia mengetahui uang elektronik dari iklan yang dilihatnya. Menggunakan ShopeePay ini membuat dirinya sering mendapat diskon dan juga praktis dalam transaksinya.

HF tidak ada memiliki uang elektronik lain selain jenis *Server Based* dengan merk ShopeePay. Namun, dirinya mengatakan kepada peneliti mungkin dalam waktu dekat dirinya juga akan memutuskan menjadi pengguna pasalnya dalam beberapa keadaan uang elektronik dengan jenis *Chip Based* juga diperlukan penggunaannya misalnya untuk menaiki transportasi bus pembayarannya diharuskan dengan uang elektronik jenis *Chip Based*. Faktor yang melatarbelakangi penggunaan uang elektronik oleh HF dipengaruhi karena kemudahannya dalam digunakan yaitu hanya perlu *smartphone* dan paket data untuk mengaksesnya. HF dalam kehidupannya sering bertransaksi menggunakan uang elektronik seperti membeli makan, membeli barang di marketplace, transfer uang, membeli pulsa, membeli token listrik, dan membayar tagihan wifi. Tidak ada pengalaman buruk yang pernah HF alami karena menurut penuturannya keamanan yang disediakan oleh penerbit uang elektronik sudah sangat baik. Menurut HF sistem yang perlu ditingkatkan adalah diharapkan kedepannya uang elektronik baik itu jenis *Chip Based* maupun *Server Based* bisa digunakan dalam segala jenis transaksi agar memudahkan orang untuk tidak perlu banyak membawa uang tunai didompetnya.

### **13. Informan 13**

Muhammad Surya Albido atau berinisial (MSA) menjelaskan bahwa ia mengetahui dan merupakan pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. MSA tertarik menggunakan uang elektronik karena biaya admin yang murah ketika *top up*, selain itu karena dirinya mengakui malas apabila perlu

ke Alfamart/Indomaret atau ke gerai ATM terlebih dahulu untuk melakukan pembayaran suatu transaksi yang dilakukannya. Dirinya menjadi pengguna uang elektronik sudah kurang lebih selama 3 tahun dan pertama kali mengetahui adanya uang elektronik dari iklan dan internet, kemudian beberapa teman juga sudah lebih dahulu memiliki uang elektronik. Hal itulah yang menyebabkan dirinya memiliki lebih dari satu jenis uang elektronik. Manfaat yang dirasakan selama menjadi pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* yaitu dirasakannya dia sekarang jarang membawa uang tunai didompetnya, serta menurut pemaparannya sedikit hemat karena penerbit uang elektronik sering menawarkan *cashback* kepada penggunanya.

Menurut MSA faktor penggunaan uang elektronik dirinya juga dipengaruhi oleh orang-orang terdekatnya. Jenis uang elektronik yang dimiliki MSA diantaranya ShopeePay, OVO, DANA, dan Brizzi. Menurut MSA dia sering menggunakan uang elektronik dikehidupannya dibandingkan melakukan pembayaran dengan uang tunai. Biasanya ia menggunakan uang elektronik untuk transaksi membayar transportasi, membeli pulsa listrik, membayar tagihan wifi, membeli makanan, menonton film maupun sekedar membayar tagihan belanjanya di *marketplace*. MSA tidak memiliki pengalaman buruk selama menjadi pengguna uang elektronik, menurut MSA tidak ada sistem yang perlu ditingkatkan karena sistem yang ada sudah cukup membantunya.

#### 14. Informan 14

Noor Atnani atau berinisial (NA) menjelaskan bahwa ia mengetahui dan menggunakan produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Awal mula dirinya mengetahui adanya uang elektronik adalah karena diberi informasi oleh *sales promotion* salah satu penerbit uang elektronik kemudian ia mencari informasi lebih lanjut melalui internet. NA tertarik menggunakan uang elektronik karena ketika dia melakukan top up (pengisian saldo) di Alfamart/Indomaret tidak dikenakan biaya admin. Selain itu promo yang ditawarkan oleh penerbit uang elektronik sangat banyak misalnya *cashback*, potongan harga dengan minimal pembelian bahkan tidak jarang potongan harga hingga 50%. NA mengakui selama menggunakan uang elektronik 2 tahun belakangan sering mendapat promo yang membuat dirinya menjadi lebih hemat dibandingkan ketika berbelanja menggunakan uang tunai.

NA memiliki beberapa jenis uang elektronik yaitu Mandiri *e-money*, GoPay, OVO, ShopeePay, dan DANA. Dirinya memaparkan tidak dipengaruhi oleh keluarga maupun temannya dalam memutuskan menggunakan uang elektronik. NA sering menggunakan uang elektronik miliknya untuk bertransaksi menyimpan uang agar tidak kena biaya admin, membeli pulsa, membeli token listrik, membayar BPJS, ataupun top up game miliknya. Selama menjadi pengguna uang elektronik NA tidak memiliki pengalaman buruk, menurutnya semakin majunya perkembangan pembayaran digital semoga para perusahaan penerbit uang elektronik terus mengembangkan produk uang elektroniknya menjadi semakin baik lagi.

### **15. Informan 15**

Alfisah atau berinisial (AF) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. AF merupakan pengguna uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* selama 1,5 tahun belakangan. Awal mula dirinya tertarik menggunakan uang elektronik karena dirinya melihat iklan yang lewat di instagram miliknya tentang promo yang diberikan oleh penerbit uang elektronik. Manfaat yang dirasakan selama menjadi pengguna uang elektronik adalah sering mendapatkan promo-promo menarik dari uang elektronik yang dimilikinya, selain itu tidak khawatir kehilangan uang karena keamanannya bagus.

AF memiliki uang elektronik Flazz dan DANA, dirinya sering melakukan transaksi dengan uang elektroniknya untuk membayar transportasi, membeli tiket film, membeli makanan dan membeli token listrik. Faktor penggunaan uang elektronik AF hingga sekarang dipengaruhi karena penggunaannya yang mudah bisa diakses dimana saja dan promo menarik setiap harinya. Menurut AF dirinya akan menantikan inovasi-inovasi lainnya dari penerbit uang elektronik karena selama menjadi pengguna dia sangat nyaman dan puas tidak memiliki pengalaman buruk.

### **16. Informan 16**

Aisyah atau berinisial (AY) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. AY mengatakan dirinya hanya memiliki satu jenis uang elektronik *Server Based* karena dirinya baru menggunakan uang elektronik 6 bulan belakangan. Dirinya

tertarik menggunakan uang elektronik agar mendapatkan promo lebih banyak yang ditawarkan oleh penerbit uang elektronik yang dia gunakan. Awal mula dirinya mengetahui adanya uang elektronik adalah dari iklan yang dirinya lihat, kemudian karena merasa perlu dan mudah untuk mendaftarnya dia memutuskan untuk menggunakan uang elektronik.

Jenis uang elektronik yang AY gunakan adalah *Server Based* dengan merk ShopeePay. Faktor penggunaan ShopeePay selain karena kebutuhan juga dipengaruhi oleh teman-teman dan keluarganya yang sudah terlebih dahulu menggunakannya, sehingga jika dirinya juga menggunakan ShopeePay maka akan lebih memudahkannya. Biasaya AY menggunakan uang elektroniknya untuk transfer saldo, berbelanja di *marketplace* dan untuk media menyimpan uang agar terhindar biaya admin bulanan. Selama menggunakan uang elektronik dirinya tidak pernah merasakan kesulitan ataupun mengalami kejadian buruk. Dirinya berharap penerbit uang elektronik terus mempertahankan kinerja produk uang elektroniknya dan semakin lebih baik lagi.

#### **17. Informan 17**

Khaled atau berinisial (KL) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Khaled merupakan pengguna uang elektronik dengan merk LinkAja, DANA, dan TapCash yang dikeluarkan oleh BNI. KL tertarik menggunakan uang elektronik karena menurutnya mempermudah dalam kehidupannya dan sudah menggunakannya selama kurun waktu 3 tahun. Awal mula dirinya mendapat informasi tentang



uang elektronik dirinya diberi informasi oleh *sales marketing* serta melihat reklame di jalan. Selanjutnya dirinya mencari informasi lebih lanjut di internet mengenai uang elektronik yang dirasa cocok untuknya. Selain itu karena dirinya juga salah satu nasabah BNI sehingga dia juga tertarik menggunakan uang elektronik yang dikeluarkan oleh BNI yaitu TapCash.

KL mengakui dirinya selalu bertransaksi menggunakan uang elektronik dibandingkan bertransaksi dengan uang tunai, misalnya seperti membeli makan, membayar transportasi umum, membeli pulsa, dan sebagainya. Faktor yang melatarbelakangi penggunaan uang elektronik KL dipengaruhi oleh kemudahan yang ditawarkan oleh penebit uang elektronik, promo menarik yang ditawarkan, serta jaminan keamanan yang semakin membuat KL yakin menggunakan uang elektronik sampai sekarang. Menurut KL semua sistem yang ada sekarang sudah sangat cukup dan membuatnya *enjoy* ketika menggunakan uang elektronik baik itu *Chip Based* maupun *Server Based*.

### **18. Informan 18**

Elsa Maylinda atau berinisial (EM) menjelaskan bahwa ia mengetahui dan merupakan pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Awal mula dirinya mengetahui informasi tentang uang elektronik yaitu dari iklan dan beberapa orang terdekatnya yang memberi informasi. EM sendiri telah menjadi pengguna uang elektronik sekitar 2,5 tahun lamanya. Alasan EM menyukai uang elektronik sendiri adalah EM tidak perlu lagi membawa uang tunai sehingga dia merasa lebih praktis. Uang elektronik yang dimilikinya adalah Mandiri *e-money*, LinkAja, DANA, dan OVO. Manfaat

yang paling dirasakan EM adalah mudah dan praktis tidak perlu membawa uang tunai cukup membawa *smartphone* ataupun kartu uang elektronik.

EM menggunakan uang elektroniknya tergantung dengan keperluannya misalnya dia ingin berbelanja di Alfamart/Indomaret maka ia akan membayar dengan Mandiri *e-moneynya*, DANA digunakannya untuk menyimpan uang dan mentransfer uang kepada temannya, melakukan *top up* game dengan LinkAja, serta biasanya dia membayar transportasi Grab dengan OVO agar mendapat harga lebih murah, promo potongan harga serta *cashback* tertentu. EM mengatakan tidak memiliki pengalaman buruk selama menjadi pengguna uang elektronik, dirinya berharap para penerbit uang elektronik semakin memperluas jaringannya agar semakin banyak *merchant* yang bekerja sama dengan begitu akan semakin memudahkan pengguna uang elektronik.

#### **19. Informan 19**

Muhammad Fauzir atau berinisial (MF) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Pada saat wawancara dilakukan MF baru menjadi pengguna salah satu uang elektronik berjenis *Server Based* selama 6 bulan. MF mengetahui uang elektronik dari teman-temannya yang sudah terlebih dahulu memilikinya. Alasan akhirnya ia menjadi pengguna uang elektronik adalah dia memerlukannya untuk *top up* game miliknya. Manfaat yang dirasakan setelah menjadi pengguna uang elektronik yaitu memudahkan dirinya apabila ingin

melakukan *top up* game tidak perlu lagi meminta tolong kepada temannya seperti sebelumnya.

MF mengaku hanya memiliki satu jenis uang elektronik yaitu *Server Based* dengan merk DANA. Faktor penggunaan uang elektronik ini dipengaruhi oleh kemudahan dalam menggunakannya serta karena orang terdekatnya sudah lebih dahulu menggunakan uang elektronik. MF sering menggunakan uang elektronik miliknya untuk *top up* game, membeli paket data dan melakukan transfer uang. Menurut MF tidak ada pengalaman buruk ataupun sistem yang perlu ditingkatkan oleh pihak penerbit uang elektronik.

## **20. Informan 20**

Indriyanti atau yang berinisial (IY) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Ia merupakan pengguna uang elektronik Brizzi dan DANA selama kurun waktu 1 tahun belakangan. Awal mula dirinya mengetahui uang elektronik adalah dari iklan yang dia lihat kemudian mencari tahu apa saja manfaat yang ditawarkan oleh pihak penerbit uang elektronik. Menurut pemaparan IY dirinya tertarik menggunakan uang elektronik DANA dan Brizzi karena memudahkan dirinya dalam melakukan pembayaran. Selain itu, manfaat lain seperti promo atau alasan praktis karena tidak perlu banyak membawa uang tunai juga mendukung alasannya untuk menggunakan uang elektronik.

Faktor yang melatarbelakangi IY menggunakan uang elektronik juga dipengaruhi lingkungan, misalnya dimana jika ia ingin ke samarinda maka akan melewati jalan toll yang mengharuskan dirinya untuk mempunyai uang

elektronik. IY biasanya menggunakan uang elektroniknya untuk membayar toll, berbelanja, transfer, dan membayar tagihan. Selama menjadi pengguna ia memaparkan memiliki pengalaman buruk yaitu melakukan transfer namun tidak masuk dan pihak penerbit tidak *refund* dananya. Harapan IY semoga fasilitas transfer yang ditawarkan oleh penerbit uang elektronik bisa ditingkatkan lagi terutama dalam hal pengaduan layanan.

## 21. Informan 21

Abdullah (AD) mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Awal mulanya karena dirinya melihat iklan dan tertarik menggunakan uang elektronik karena promo menarik yang ditawarkan. Manfaat yang dirasakannya selama menggunakan uang elektronik 1,5 tahun belakangan cepat dan praktis karena tidak perlu repot dengan membawa uang tunai.

AD memiliki uang elektronik berjenis *Chip Based* yang dikeluarkan oleh Bank Mandiri yaitu Mandiri *e-money*. Transaksi yang dilakukan AD yaitu untuk membayar tagihan listrik dan membayar barang belanjaan di Indomaret. Faktor lainnya yang melatarbelakangi AD menggunakan uang elektronik Mandiri *e-money* adalah karena dirinya sering berbelanja di Indomaret dan akan mendapatkan diskon khusus atau potongan harga langsung serta poin *reward* Indomaret setiap kali melakukan transaksi di gerai Indomaret manapun. Kekurangan Mandiri *e-money* sendiri menurut AD karena tidak memiliki pin sehingga apabila hilang bebas digunakan oleh siapapun.

## 22. Informan 22

Syahda Nabila atau berinisial (SY) menjelaskan bahwa dirinya mengetahui dan pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Alasan SY menggunakan uang elektronik 2,5 tahun belakangan adalah karena penggunaannya yang mudah. Awal mula dirinya tertarik menggunakan uang elektronik adalah karena iklan yang dia lihat di sosial media miliknya. Menurut pemaparan SY banyak manfaat yang dirasakannya selama menjadi pengguna uang elektronik misalnya potongan harga, lebih aman dibandingkan membawa uang tunai, serta sangat praktis.

SY memiliki uang elektronik dengan jenis Brizzi, DANA, serta LinkAja. SY mengatakan keputusan dirinya menggunakan uang elektronik tidak dipengaruhi oleh orang-orang terdekatnya. Seringkali SY menggunakan uang elektronik miliknya untuk bertransaksi membeli pulsa, membeli token listrik, membeli makanan, berbelanja di *Departement Store*, serta membayar transportasi umum karena banyak promo yang ditawarkan seperti *cashback* langsung. SY tidak memiliki pengalaman buruk selama menjadi pengguna uang elektronik, berdasarkan penuturannya SY diharapkan kedepannya lebih banyak fitur yang ditawarkan oleh pihak penerbit uang elektronik.

## 23. Informan 23

Nurul Fadilah atau yang berinisial (NF) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. NF mengatakan dirinya menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* berawal dari kebiasaannya berbelanja barang di *marketplace* namun

karena seringnya belanja tersebut membuat dirinya malas apabila harus pergi ke toko retail Alfamart/Indomaret terlebih dahulu untuk membayar transaksi yang dilakukannya. Dari kebiasaan itulah dirinya mengetahui adanya sistem pembayaran yang hanya memerlukan *smartphone* dan kartu sebagai medianya, dalam penggunaannya pun sangat mudah sehingga NF semakin tertarik untuk menggunakannya. Ia mengakui sudah menjadi pengguna uang elektronik selama 1,5 tahun belakangan.

Jenis uang elektronik yang dimilikinya yaitu ShopeePay, LinkAja dan Mandiri *e-money*. Penggunaan uang elektronik ini dipengaruhi oleh iklan yang dilihat oleh NF. Biasanya NF bertransaksi menggunakan uang elektronik bisa 10 kali transaksi dalam sebulan. Transaksi yang dilakukan NF seperti membayar makan, membeli token listrik, membayar transportasi, dan membeli paket data. Penggunaan uang elektronik guna membayar transaksi pembelian sangat berguna karena tidak perlu lagi membawa uang tunai.

#### **24. Informan 24**

Akhmad Maulani atau berinisial (AM) menjelaskan bahwa ia mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. NF mengatakan dirinya hanya menggunakan uang elektronik *Server Based* dengan merk ShopeePay dan DANA. AM mengatakan dirinya mengetahui uang elektronik dari iklan di instagram miliknya. Dikarenakan dirasanya cocok manfaat yang ditawarkan oleh penerbit uang elektronik akhirnya membuat dirinya memutuskan menggunakan uang elektronik sudah 1 tahun

belakangan. Manfaat yang dirasakannya adalah mudah karena cukup membawa *smartphone* dalam penggunaannya.

AM biasa melakukan transaksi berupa membeli barang di *marketplace* dan membeli makan. Dalam sebulan dirinya tidak terlalu sering menggunakan uang elektronik miliknya, dikatakannya transaksinya kurang dari 5 transaksi dalam sebulan. Menurut AM pihak penerbit uang elektronik agar lebih banyak memberikan penawaran berupa promo ataupun lebih banyak *cashback* kepada penggunanya khususnya bagi pengguna yang sudah lama.

## **25. Informan 25**

Fachri Husaini atau berinisial (FH) mengatakan dirinya mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. FH mengatakan hanya memiliki uang elektronik jenis *Server Based* merk ShopeePay. Awal mula menggunakannya karena dirinya sering berbelanja di *marketplace* dan akan lebih banyak mendapatkan penawaran menarik (diskon) apabila menjadi pengguna uang elektronik. FH menjadi pengguna uang elektronik sudah 2 tahun berjalan dan dirasakannya banyak manfaatnya. Manfaat yang dirasakannya tersebut seperti *cashback* dalam bentuk poin ke akun miliknya serta potongan ongkos kirim barang.

Faktor menggunakan uang elektronik ini juga dipengaruhi oleh orang terdekatnya yang sudah terlebih dahulu memiliki uang elektronik. FH memaparkan dirinya menggunakan uang elektronik miliknya hanya untuk mengisi pulsa dan membeli barang yang diperlukannya. Dalam sebulan biasanya dia hanya menggunakan uang elektronik miliknya sekita 2 sampai 3

kali. Sistem yang ada di uang elektronik ShopeePay menurutnya tidak ada yang perlu ditambahkan karena semua sudah cukup dan penggunaannya yang mudah.

## **26. Informan 26**

Melinda atau berinisial (MA) mengetahui dan menggunakan produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. MA tertarik menggunakan uang elektronik karena diskon yang ditawarkan oleh penerbit uang elektronik cukup banyak. Awal mula dirinya menggunakan uang elektronik karena diberitahu oleh sahabatnya sekitar 1 tahun yang lalu. Manfaat yang dirasakan MA selama memiliki uang elektronik yaitu memudahkan dirinya ketika dalam bertransaksi.

MA mengatakan kepada penulis hanya memiliki satu jenis uang elektronik *Server Based* merk DANA. Faktor yang melatarbelakangi MA menggunakan uang elektronik selain karena dipengaruhi oleh sahabatnya juga karena praktis karena tidak perlu membawa uang tunai yang banyak didalam dompet. MA sering bertransaksi dengan uang elektronik miliknya untuk membayar BPJS, membeli paket data, berbelanja di *marketplace*, membeli tiket, dan transaksi lainnya yang menyediakan pembayaran dengan uang elektronik DANA. Selama menjadi pengguna uang elektronik dirinya sangat puas dan menurut keterangannya akan terus menggunakan uang elektronik khususnya merk DANA.



**27. Informan 27**

Muhammad Syafi'i atau berinisial (MS) mengatakan dirinya mengetahui uang elektronik *Chip Based* maupun *server Based*. Dirinya baru menggunakan uang elektronik sekitar 4 bulan yang lalu. Awal mula dirinya menggunakan uang elektronik karena kegemarannya bermain game sehingga perlu bagi dirinya untuk memiliki uang elektronik guna membeli voucher game. Setelah itu dirinya melihat iklan bahwa bisa membeli voucher game lewat *smartphone* saja. Manfaat yang dirasakannya yaitu memudahkan dirinya ketika hendak membeli voucher game dan pengisian saldonya yang tidak ribet.

Uang elektronik yang dimiliki MS berjenis *Server Based* merk DANA. Faktor penggunaan uang elektronik olehnya tidak dipengaruhi oleh siapapun. Dalam sebulan MS mengatakan dirinya tidak sering menggunakan uang elektronik hanya sekitar 2-3 kali dalam sebulan. Sebagai pengguna yang cukup tergolong baru tidak ada pengalaman buruk, menurutnya pihak penerbit uang elektronik DANA harus memperbanyak diskon untuk pembelian voucher game.

**28. Informan 28**

Ibnu Fatahilah atau berinisial (IF) mengatakan dirinya mengetahui uang elektronik *Chip Based* maupun *Server Based*. IF juga merupakan seorang pengguna uang elektronik sejak 2,5 tahun belakangan. Awal mula dirinya mengetahui uang elektronik dari iklan yang dirinya lihat kemudian mencari tahu lebih lanjut dan kebetulan saja pada saat itu banyak temannya yang juga

sudah menggunakan uang elektronik serupa miliknya. Alasan IF menjadi pengguna uang elektronik karena dirinya juga merupakan seorang pengemudi ojek online yang biasanya dalam transaksi *customer* nya membayar menggunakan media uang elektronik. Banyak manfaat yang dirasakan IF selama menggunakan uang elektronik seperti keamanan yang lebih baik dibandingkan ketika membawa uang tunai, diskon yang banyak, serta kemudahan menggunakan uang elektronik itu sendiri.

IF mengatakan dirinya menggunakan uang elektronik memang atas kesadarannya sendiri bukan karena dipengaruhi oleh teman-temannya yang juga merupakan pengguna uang elektronik. IF juga memiliki uang elektronik Brizzi yang digunakannya untuk menyimpan uang tabungan dan terkadang juga digunakannya untuk membayar transportasi. Ia juga mengatakan kepada penulis bahwa lebih sering menggunakan GoPay dibanding Brizzi, hal ini dikarenakan GoPay dipakai setiap kali ada *costumernya* yang akan membayar jasanya sebagai ojek online. Sebagai pengemudi ojek online dan juga pengguna uang elektronik tidak ada keluhan tentang sistem yang disediakan oleh penerbit uang elektronik, promo yang ada juga cukup banyak sehingga saya rasa orang-orang akan terus menggunakan uang elektronik sesuai dengan keperluan mereka ujarnya.

## **29. Informan 29**

M. Yadi Junaedi atau berinsial (YD) mengatakan dirinya mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. YD pada awalnya tertarik menggunakan uang elektronik karena salah satu penerbit

uang elektronik memberikan penawaran menarik bagi pengguna baru yaitu promo pendaftaran berupa *cashback* langsung Rp. 25.000,- dalam bentuk virtual. Dirinya menggunakan uang elektronik sudah 2 tahun berjalan dan manfaat yang dirasakannya yaitu lebih mudah ketika ingin membeli voucher game serta tidak dikenakan biaya apabila melakukan transfer saldo dengan sesama pengguna uang elektronik DANA.

YD memiliki satu jenis uang elektronik *Server Based* merk DANA dan uang elektronik jenis *Chip Based* merk TapCash BNI. Faktor penggunaan uang elektronik YD ini dipengaruhi oleh teman-temannya. YD menggunakan uang elektroniknya untuk membeli voucher game, melakukan transfer saldo serta berbelanja di *Department Store*. Menurut YD penerbit uang elektronik khususnya DANA dan TapCash BNI perlu meningkatkan pemberitahuan kepada penggunanya tentang promo-promo terkini yang diberikan. Selain itu perlunya juga memberikan penawaran menarik berupa potongan harga misalnya dengan minimal pembelian tertentu sehingga semakin banyak masyarakat yang terbantu untuk pemenuhan kebutuhannya terutama mahasiswa yang uang sakunya terbatas.

### **30. Informan 30**

Akmal Hidayat atau berinisial (AH) mengatakan dirinya mengetahui adanya produk uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Awal pertama menggunakan uang elektronik karena temannya mengajari dirinya. Selain itu karena dirasanya uang elektronik lebih menghemat waktunya ketika membayar transaksi yang dilakukan. AH mengakui sudah 2 tahun belakangan

menjadi pengguna uang elektronik berjenis *Server Based* dengan merk dagang DANA.

Manfaat yang dirasakan oleh AH selama menggunakan uang elektronik DANA sering mendapatkan penawaran menarik dan nyaman karena sistem keamanannya yang canggih. AH dalam sebulan mengaku hanya beberapa kali menggunakan uang elektroniknya. Ia biasanya menggunakannya untuk makan di KFC, membeli pulsa dan membayar BPJS. Kekurangan yang dirasakannya adalah susahnya melakukan verifikasi akun untuk *upgrade* akun DANA ke premium.

### C. Analisis Data

Pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* yang berhasil penulis wawancarai berjumlah tiga puluh orang dengan rincian berikut:

Tabel 4.2 Jumlah Informan Pengguna Uang Elektronik *Chip Based* dan *Server Based* Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Pengguna
1	Laki-Laki	17
2	Perempuan	13

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022

Tabel 4.3 Jumlah Informan Pengguna Uang Elektronik *Chip Based* dan *Server Based* Berdasarkan Fakultas

No	Fakultas	Jumlah Pengguna
1	Tarbiyah dan Keguruan	6

2	Ekonomi dan Bisnis Islam	7
3	Syariah	6
4	Dakwah dan Ilmu Komunikasi	6
5	Ushuluddin dan Humaniora	5

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022

Tabel 4.4 Jumlah Informan Pengguna Uang Elektronik *Chip Based* dan *Server Based* Berdasarkan Jurusan dan Semester

Jurusan	Semester					
	2	4	6	8	10	12
Pendidikan Bahasa Arab		3				
Pendidikan Agama Islam	1					
Tadris Bahasa Inggris			1			
Tadris Kimia		1				
Perbankan Syariah	1					
Ekonomi Syariah	4		1			
Asuransi Syariah	1					
Perbandingan Mazhab		1				
Hukum Keluarga Islam		1	1			
Hukum Tata Negara		2				
Hukum Ekonomi Syariah		1				
Manajemen Dakwah				1		
Komunikasi dan Penyiaran Islam	1		3			1
Psikologi Islam				1	1	1
Ilmu Al-Quran dan Tafsir	1					
Aqidah dan Filsafat Islam				1		

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022

Tabel 4.5 Jenis Uang Elektronik *Chip Based* Yang Digunakan Informan

No	Chip Based	Jumlah Pengguna
1	Brizzi	9
2	Flazz	2
3	Mandiri e-money	2
4	TapCash	2

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022

Tabel 4.6 Jenis Uang Elektronik *Server Based* Yang Digunakan Informan

No	Server Based	Jumlah Pengguna
1	ShopeePay	14
2	OVO	6
3	DANA	16
4	GoPay	5
5	LinkAJA	5

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022

Tabel 4.7 Jumlah Indikator Kebutuhan Pengguna Uang Elektronik *Chip Based* dan *Server Based*

No	Indikator	Jumlah Pengguna
1	Berbelanja	24
2	Hiburan (membeli tiket menonton film)	6
3	Pembayaran transportasi	12
4	Menabung	5
5	Transaksi lainnya (pembelian pulsa, pembayaran listrik, BPJS, dll)	25

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022

Tabel 4.8 Sumber Pencarian Pengguna Uang Elektronik *Chip Based* dan *Server Based*

No	Indikator	Jumlah Pengguna
1	<i>Sales promotion/marketing</i>	3
2	Iklan (sosial media, brosur, reklame, dll)	21
3	Orang terdekat (keluarga, teman, tetangga, dll)	10

Sumber: Data diolah dari data primer, tahun 2022

### 1. Analisis Preferensi Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin Dalam Menggunakan Produk Uang Elektronik *Chip Based* dan *Server Based*

Preferensi diartikan sebagai perasaan lebih suka terhadap sesuatu dibandingkan dengan yang lainnya (Ma'ruf, 2006, hal. 57). Ketika membahas masalah preferensi atau sesuatu yang lebih disukai maka akan berhubungan dengan perilaku konsumen. Ilmu perilaku konsumen mengkaji bagaimana individu, kelompok, dan organisasi dalam memilih, membeli, memakai, serta menggunakan barang, jasa, gagasan, atau pengalaman guna memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka (Kotler, 2003).

Teori perilaku konsumen menyebutkan bahwa secara umum ada dua jenis konsumen ketika mengambil keputusan, yaitu perilaku konsumen yang bersifat rasional dan irasional. Perilaku konsumen rasional adalah konsumen yang mengedepankan berbagai aspek konsumen secara umum, misalnya kebutuhan utama, kebutuhan darurat, serta kegunaan terhadap produk tersebut. Sebaliknya, perilaku konsumen irasional akan memiliki perilaku yang mudah terbujuk dengan iming-iming potongan harga maupun strategi *marketing* lainnya terhadap suatu produk dengan mengesampingkan aspek

kebutuhan dan kegunaan atas suatu produk bagi dirinya (Triadinda, et al., 2022, hal. 96).

Berdasarkan teori tersebut dapat diketahui bahwa keputusan konsumen untuk menggunakan uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* ada yang bersifat rasional dan bersifat irasional. Pengguna uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* yang mengambil keputusan berdasarkan perilaku konsumen rasional ada 14 orang yang berinisial AMR, AA, IRM, AS, SP, EY, AF, HF, MF, AD, NF, AM, MS, IF, alasan mereka tertarik menggunakan uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based* karena sebagai media pengganti uang tunai seperti membeli token listrik, berbelanja, pembelian voucher game, penggunaannya yang mudah serta mengatakan sebagai media pembayaran transportasi. Sejauh pengamatan peneliti pada saat melakukan wawancara dengan 30 informan mereka cenderung jarang menggunakan uang elektroniknya atau dengan kata lain mereka menggunakannya sesuai dengan kebutuhan. Maka dapat ditarik kesimpulan apabila hal tersebut sesuai dengan ciri-ciri perilaku konsumen rasional yang terdapat didalam teori perilaku konsumen dimana kebutuhan konsumen yang tidak lebih-lebihkan menjadi pertimbangan konsumen dalam menggunakan uang elektronik berjenis *Chip Based* dan *Server Based*.

Adapun pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* yang mengambil keputusan sesuai dengan perilaku konsumen irasional ialah pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* yang mudah tertarik pada penawaran yang ditawarkan oleh penerbit uang elektronik *Chip Based*



dan *Server Based* berupa potongan harga ataupun berupa pengembalian uang (*cashback*) sebanyak 16 orang. Konsumen irasional akan cenderung memiliki sikap yang berlebih-lebihan terhadap barang dan jasa yang mereka konsumsi tidak berdasarkan dengan kebutuhan tetapi karena tertarik dengan diskon yang ditawarkan. Sesuai dengan firman Allah SWT QS. Al-A'raaf [7] : 31

يٰۤاٰدَمُ خُذْ زِيْنَتَكَ مِنْ عِنْدِ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلْ وَاشْرَبْ وَلَا تُسْرِفْ ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ  
 الْمُسْرِفِيْنَ

“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di Setiap (memasuki) masjid, Makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan (Kemenag RI,2012).”

Berdasarkan ayat diatas dapat di pahami bahwa di dalam agama islam tidak diperkenankan untuk bermewah-mewahan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat yang hanya mengikuti hawa nafsu saja karena Allah tidak menyukainya. Sejalan dengan perilaku konsumen irasional yang menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* untuk kegiatan berbelanja karena tertarik dengan promo yang ditawarkan berupa potongan harga dan pengembalian uang berupa *cashback*. Intensitas berbelanja menjadi meningkat sebelum menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* seperti pernyataan dari ITD, MRH, MDA, MSA, NA, EM, SY.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin Dalam Bertransaksi Menggunakan Produk Uang Elektronik *Chip Based* dan *Server Based***

Preferensi konsumen digunakan agar bisa menentukan keputusan kepuasan seorang konsumen dengan pilihan dan sumber daya yang terbatas sehingga nilai guna atau utilitas yang diperolehnya menjadi optimal. Preferensi konsumen dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut bisa dari segi internal individu ataupun eksternal. Faktor dari sisi internal diartikan sebagai faktor-faktor yang berasal dari lingkungan internal individu, misalnya faktor pribadi dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal diartikan sebagai faktor-faktor yang berasal dari lingkungan eksternal individu yang berpengaruh terhadap keputusan seseorang ketika membeli suatu produk, barang dan jasa seperti faktor faktor sosial dan faktor produk (Sunyoto, 2015, hal. 13).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan 30 orang informan maka diketahui bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi preferensi konsumen dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* ialah adanya kebutuhan, kemudahan dalam bertransaksi, rekomendasi dari orang-orang terdekat seperti teman, sahabat dan keluarga, serta adanya promosi dan potongan harga yang di tawarkan oleh penerbit uang elektronik. Faktor-faktor tersebut sesuai dengan preferensi konsumen dan bauran pemasaran yang sudah

penulis jelaskan sebelumnya. Penjelasan lebih lengkap terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* sebagai berikut:

a. Faktor Pribadi

Keputusan konsumen dalam menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* salah satunya dipengaruhi oleh faktor pribadi yang terdiri dari umur dan tahapan dalam siklus hidup, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, serta kepribadian dan konsep diri. Berdasarkan hasil wawancara umur dan gaya hidup dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Informan penelitian yang merupakan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin semester 2-12 berusia berkisar 19-24 tahun. Dalam hal ini pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* memiliki usia yang terbilang muda. Pada usia ini konsumen yang merupakan anak muda yang tinggal di ibukota umumnya akan mengikuti perkembangan teknologi salah satunya dalam hal pembayaran. Konsumen akan menginginkan sesuatu yang serba efisien, cepat, praktis dan tentunya penawaran menarik lainnya hal inilah yang dinilai memenuhi karakteristik tersebut.

Gaya hidup juga dianggap mempengaruhi konsumen ketika menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* karena gaya hidup merupakan tingkah laku, pola dan cara hidup seseorang di dunia yang diekspresikan melalui sebuah kegiatan, opini serta

ketertarikan atau minat pada hal-hal yang berkaitan dengan diri mereka sendiri sehingga membedakan statusnya dari orang lain dan lingkungannya. Gaya hidup juga dapat mencerminkan kelas sosial seseorang. UIN Antasari Banjarmasin yang merupakan tempat penelitian di sana mahasiswanya berasal dari berbagai kalangan dari menengah ke atas hingga menengah ke bawah. Mereka menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Seperti keterangan AMR yang menggunakan uang elektronik sebagai media pengganti uang tunai karena dirinya sudah jarang bertransaksi menggunakan uang tunai. Ada juga informan yang menggunakan uang elektronik miliknya untuk pembelian voucher game seperti informan yang berinisial MF dan MS. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui jika faktor pribadi berupa umur dan gaya hidup mempengaruhi konsumen dalam keputusannya menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*.

b. Faktor Psikologis

Keputusan konsumen ketika menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* dipengaruhi oleh faktor psikologis yang terdiri dari motivasi, persepsi, proses belajar, kepercayaan serta sikap. Banyaknya kebutuhan seseorang dapat mempengaruhi proses dalam pengambilan keputusan konsumen. Beberapa kebutuhan ada yang bersifat biogenik dan psikogenik. Kebutuhan yang bersifat biogenik

diartikan sebagai kebutuhan yang timbul karena keadaan tertentu, seperti rasa lapar, resah dan tidak nyaman, dan sebagainya. Sedangkan kebutuhan lain yang bersifat psikogenik berasal dari keadaan psikologis mengenai ketegangan seperti kebutuhan terhadap pengakuan, penghargaan, ataupun rasa kepemilikan. Seperti yang dikemukakan oleh Maslow bahwa kebutuhan manusia tersusun dalam suatu hierarki, dari kebutuhan yang paling mendesak hingga yang tidak mendesak (Setiadi, 2003, hal. 13).

Berdasarkan uraian di atas, pengaruh faktor psikologis berupa motivasi terdapat dalam preferensi konsumen ketika menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Hasil wawancara dengan 30 orang informan menunjukkan bahwa hampir semua informan memutuskan menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* untuk transaksi berbelanja pakaian, makanan, pengisian token listrik, pembelian tiket bioskop, serta pembayaran transportasi.

Dari 30 orang informan yang peneliti wawancarai, dimana penggunaan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* didominasi dengan transaksi berbelanja dan membeli makanan. Seperti pada pernyataan informan berinisial ITD, AMR, AFN, MRH, IRM, AS, SP, MDA, AF, HF, MSA, AY, KL, EM, IY, AD, SY, NF, AM, FH, ML, YD dan AH.

Selain untuk transaksi berbelanja, dari hasil wawancara menunjukkan bahwa informan juga menggunakan uang elektronik

*Chip Based* dan *Server Based* untuk pemenuhan kebutuhan berupa pengisian pulsa maupun token listrik dan pembayaran transportasi. Seperti pernyataan informan berinisial ITD, IRM, EY, MDA, MSA, AF, KL, EM, IY, SY, NF dan IF. Selain itu beberapa informan juga ada yang memiliki uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* sebagai media menyimpan uang seperti pernyataan informan EY, NA, AY, EM dan IF.

Berdasarkan uraian diatas informan terdorong untuk menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* sebagai media pembayaran guna memenuhi kebutuhan mereka. Sehingga, faktor motivasi atau dorongan mampu mempengaruhi psikologi seseorang konsumen untuk menggunakan suatu produk ataupun jasa.

c. Faktor Sosial

Preferensi seorang konsumen juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial seperti kelompok acuan, keluarga, serta peran dan status soaial. Sebgaian dari mereka merupakan kelompok primer seperti keluarga, tetangga, maupun rekan kerja dimana orang-orang tersebut secara terus menerus saling berinteraksi (Kotler, 2003, hlm. 206).

Berdasarkan hal tersebut, pengaruh dari faktor sosial yang terdapat dalam faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi konsumen ketika menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* sesuai dengan pernyataan informan yang berinisial IRM, AS, AY,

EM, MF, FH, ML, YD dan AH. Mereka memaparkan jika mendapatkan informasi untuk menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* dari kelompok teman, keluarga serta tetangga yang sudah terlebih dahulu menggunakan uang elektronik *Chip Based* maupun *Server Based*. Kelompok tersebut menjelaskan kemudahan serta keuntungan yang diperoleh selama menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* kemudian mereka mempengaruhi informan untuk menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Kelompok tersebut juga menjelaskan langkah-langkah menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* sehingga informan yang dipengaruhi lebih memahami cara dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Jadi, dapat dikatakan jika rekomendasi dari orang terdekat seperti teman, saudara dan tetangga mampu mempengaruhi keputusan seseorang dalam memilih suatu produk, dan hal tersebut termasuk kedalam faktor sosial berupa kelompok.

d. Faktor Produk

Pengetahuan produk adalah kumpulan berbagai macam informasi mengenai suatu produk. Pengetahuan ini terdiri dari kategori produk, merek, pengertian produk, atribut maupun fitur dari suatu produk, harga produk dan kepercayaan terhadap produk.

Dari beberapa konsep produk tersebut, kemudahan dalam bertransaksi menjadi faktor yang mempengaruhi informan untuk

menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based*. Menurut pengamatan penulis, proses transaksi ketika menggunakan uang elektronik *Chip Based* maupun *Server Based* cukup mudah. Misalnya jika konsumen yang memiliki uang elektronik *Chip Based* (kartu) pembayaran transaksi yang dilakukannya hanya perlu menggunakan mesin EDC (*Elektronik Data Capture*) tanpa perlu memasukkan kata sandi serta memastikan saldo yang dimiliki cukup. Sedangkan, konsumen yang menggunakan uang elektronik berbasis *Server* cukup memiliki aplikasi di *smartphone* miliknya sesuai dengan jenis uang elektronik yang dimilikinya dan mengisi saldo. Saat ingin melakukan pembayaran konsumen hanya perlu melakukan scan atau pemindaian kode batang yang tertera pada aplikasi uang elektronik *Server Based* miliknya dan memasukkan jumlah transaksi serta kata sandinya.

Penggunaan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* mampu mempermudah konsumen untuk tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang banyak ketika berbelanja. Seperti pernyataan informan yang berinisial AMR, AS, dan MDA bahwa penggunaan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* mampu mempermudah mereka ketika berbelanja karena tidak perlu repot membawa uang tunai dalam jumlah yang banyak.