



## DECISION MAKING ANALYSIS ON THE USE OF THE MOBILE WALLET AS A PAYMENT TRANSACTION TOOL (CASE STUDY OF DIPONEGORO UNIVERSITY STUDENTS, SEMARANG)

**Melati Kusuma Dewi<sup>1</sup>, FX. Sugiyanto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro

### *Abstract*

*This study aims to analyze factors affecting decision making on the use of mobile wallet as a payment instrument. The purpose of this study was to determine whether prices, risks, income, prices of other payment instrument, and risks payment instrument influence the decision to use mobile wallet as payment instrument. The study population was students of HIPMI PT Undip Semarang with a total sample of 100 respondents. The analysis used is validity, reliability and Binary Logistic Regression analysis. The results showed that: (1) Price had a positive and significant effect on the decision to use a mobile wallet. Lower price changes will increase the probability of using a mobile wallet. (2) Risk has a positive and not significant effect on the decision to use a mobile wallet. (3) Income has a negative and significant effect on the use of mobile wallet. Greater income will reduce the use of mobile wallet. (4) The price of other transaction instruments has a positive and not significant effect on the decision to use a mobile wallet. (5) The risk of other transaction instruments has a positive and not significant effect on the decision to use a mobile wallet.*

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Februari 2021  
Disetujui April 2021  
Dipublikasikan Juni 2021

*Keywords:*  
Binary Logistic Regression  
analysis, Use Decision,  
Mobile Wallet

✉ Alamat korespondensi:

Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro, Jl Prof Soedarto  
SH, Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia  
E-mail: fxsugiyanto@lecturer.undip.ac.id

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini membawa masyarakat menuju ke perubahan yang pesat hampir di seluruh aspek. Menurut Todaro (1998), Salah satu komponen utama yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi adalah teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih, inovatif, dan kreatif memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam melakukan pekerjaan sehingga meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia adalah penggunaan internet. Internet telah bergeser dari kebutuhan tersier menjadi kebutuhan primer hampir di setiap negara di seluruh dunia termasuk Indonesia. Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 tentang penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia menyatakan bahwa sebanyak 171,176 juta jiwa atau 64,8% dari total populasi penduduk di Indonesia sebanyak 264 juta orang merupakan penetrasi pengguna internet, bertumbuh 10% dari tahun sebelumnya (APJII, 2018).

Seiring berkembangnya teknologi informasi, semakin banyak masyarakat menggunakan teknologi pada sektor finansial. Para pelaku bisnis melihat hal ini sebagai suatu peluang pasar

sehingga beberapa tahun belakangan ini perusahaan – perusahaan *Financial Technology* terus bermunculan di Indonesia. *Financial Technology (FinTech)* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi. *FinTech* muncul seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini didominasi oleh pengguna teknologi informasi tuntutan hidup yang serba cepat.

Berdasarkan data yang dihimpun dari Asosiasi *FinTech* Indonesia (AFTECH) dan OJK, di tahun ini jumlah pemain *FinTech payment* atau pembayaran masih mendominasi dengan porsi 42,22% (Kontan, 2019). Hal ini sejalan dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT) untuk mewujudkan *Less Cash Society* yang dicanangkan Bank Indonesia sejak tahun 2014. *Less Cash Society* adalah komunitas atau masyarakat yang menggunakan instrumen ekonomi non tunai dalam kegiatan ekonominya (Adam, 2016).

Saat ini para perusahaan penyedia layanan *mobile wallet* seperti Gopay, OVO, Shopeepay, Dana, Linkaja, dan lainnya sedang gencar melakukan promosi melalui iklan baik melalui media *online* maupun *offline* dan saling bersaing memberikan *cashback* bagi pengguna layanan produk mereka untuk menarik minat konsumen dalam menggunakan layanan *mobile wallet* perusahaan mereka. Berdasarkan observasi penulis, layanan *mobile wallet* ini menarik minat konsumen utamanya karena *cashback* yang mereka tawarkan, meskipun dalam penggunaannya terdapat risiko seperti peretasan akun dan gangguan layanan dimana risiko ini tidak ada dalam penggunaan uang tunai, karena *cashback* tidak bisa didapatkan dengan pembayaran uang tunai. Penulis juga mengamati bahwa pengguna dari *mobile wallet* ini banyak dari kalangan muda karena cenderung lebih melek teknologi.

Berbagai hal dapat menjadi faktor yang mempengaruhi penggunaan *mobile wallet* sebagai alat transaksi pembayaran, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh harga terhadap keputusan penggunaan *mobile wallet* sebagai alat transaksi pembayaran?
2. Bagaimana pengaruh risiko penggunaan *mobile wallet* terhadap keputusan penggunaan *mobile wallet* sebagai alat transaksi pembayaran?
3. Bagaimana pengaruh pendapatan responden terhadap keputusan penggunaan *mobile wallet* sebagai alat transaksi pembayaran?
4. Bagaimana pengaruh harga alat pembayaran lain (uang tunai) terhadap keputusan penggunaan *mobile wallet* sebagai alat transaksi pembayaran?
5. Bagaimana pengaruh risiko penggunaan alat pembayaran lain (uang tunai) terhadap keputusan penggunaan *mobile wallet* sebagai alat transaksi pembayaran?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Teori Perilaku Konsumen**

Perilaku konsumen memberikan gambaran bagaimana konsumen mengalokasikan pendapatannya membeli barang dan jasa yang berbeda-beda untuk memaksimalkan kepuasan (Pindyck dan Rubinfeld, 2009). Perilaku konsumen berlaku pada beberapa tahap, yaitu pada tahap awal sebelum pembelian, saat pembelian dan setelah pembelian.

Dilihat dari pengkonsumsian suatu produk perilaku konsumen dibedakan menjadi dua, yang pertama, perilaku konsumen rasional, suatu kegiatan konsumsi bisa dikatakan rasional apabila produk tersebut bisa memberikan kepuasan dan nilai guna yang optimal, produk tersebut memang benar-benar dibutuhkan oleh konsumen, kualitas atau mutu produk tersebut terjamin atau baik, dan harga suatu produk sesuai dan setara dengan kemampuan yang dimiliki oleh konsumen, sedangkan perilaku konsumen yang kedua, yaitu perilaku irasional yang merupakan kebalikan dari perilaku rasional. Suatu perilaku yang dilakukan oleh konsumen bisa dikatakan irasional apabila konsumen melakukan pembelian produk tanpa memperkirakan kegunaan dari produk tersebut, contoh perilaku irasional yaitu tertarik dan terpujau pada promosi dan iklan dari suatu produk baik melalui media cetak, maupun elektronik, merk yang dimiliki hanya merk terkenal, mengutamakan gengsi atau prestise.

## **Teori Pilihan Konsumen**

Teori pilihan konsumen merupakan dasar untuk mengetahui bagaimana konsumen memilih atau membuat keputusan barang/jasa yang akan dibeli. Ada dua pendekatan terkait hal tersebut, yaitu pendekatan kardinal dan pendekatan ordinal (Pindyck dan Rubinfeld, 2009). Pendekatan kardinal adalah suatu daya guna atau nilai guna yang bisa diukur dengan satuan uang atau utilitas, nilai guna tersebut memiliki tingkatan yang sesuai dengan subjek yang menilainya. Pendekatan memiliki asumsi bahwa sebuah produk yang memiliki kegunaan lebih bagi konsumen maka itulah yang paling diminati. Untuk itu pendekatan ini sering disebut dengan pendekatan dengan penilaian yang subjektif. Dalam pendekatan kardinal ini, konsumen akan membuat pilihan optimum dengan dua syarat, pertama, seorang konsumen akan memaksimalkan nilai guna/*utility* dari produk yang dikonsumsi jika perbandingan antara nilai guna marginal berbagai produk tersebut sama dengan perbandingan harga-harga produk tersebut, sedangkan syarat kedua yaitu seorang konsumen akan memaksimalkan nilai guna dari produk yang mereka konsumsi jika terdapat kesamaan diantara setiap rupiah yang dikeluarkan dengan setiap produk yang dikonsumsi (Dian, 2016). Konsep utilitas (*utility*) merupakan salah satu cara yang digunakan untuk merepresentasikan preferensi. Utilitas adalah sebuah ukuran abstrak kepuasan atau kesenangan yang diterima konsumen dari satu bundel barang. Para ekonom mengatakan bahwa seorang konsumen lebih memilih satu bundel barang daripada bundel lain jika yang pertama menyediakan lebih banyak utilitas daripada yang kedua. Pendekatan yang kedua yaitu pendekatan ordinal, dasar pemikiran dari pendekatan ordinal adalah semakin banyak produk yang dikonsumsi maka semakin besar kepuasan yang didapat oleh konsumen. Dalam menganalisa tingkat kepuasan, pendekatan ordinal menggunakan kurva indifferen yang menunjukkan kombinasi atau campuran antar konsumsi dua macam produk yang memberikan tingkat kepuasan yang sama dan garis anggaran yang menunjukkan kombinasi antara dua macam barang yang berbeda yang bisa dibeli oleh konsumen dengan pendapatan yang terbatas. Dalam menentukan barang atau jasa yang akan dikonsumsi, konsumen ingin memperoleh kombinasi terbaik dari barang X dan barang Y yaitu kombinasi yang tertinggi namun kombinasi tersebut juga harus sesuai atau di bawah batas anggaran, yang mengukur keuangan total yang tersedia untuknya (Mankiw dkk, 2013).

### **Pengertian Dompot Elektronik (*Mobile Wallet*)**

*Electronic wallet* atau *Mobile Wallet* adalah layanan uang elektronik berbasis server yang umumnya berbentuk aplikasi. Pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien karena tidak perlu lagi melalui mesin ATM atau *mobile banking*. Dalam segi keamanan *e-money* cenderung lebih berisiko karena tidak memiliki fitur pengaman dan bisa saja digunakan oleh orang lain sedangkan *mobile wallet* aktivasi dilakukan berdasarkan nomor ponsel pengguna dan pin (Yudha, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

### **Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

Variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini adalah keputusan penggunaan *mobile wallet* sebagai alat transaksi. Dalam variabel ini digunakan indikator keputusan konsumen dalam memilih alat transaksi. Alat ukur variabel menggunakan dummy. Untuk responden yang menggunakan *mobile wallet* diberi angka 1, sedangkan untuk responden yang menggunakan uang tunai sebagai alat transaksi diberi angka 0, sedangkan variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah harga penggunaan *mobile wallet*, risiko penggunaan *mobile wallet*, pendapatan, harga penggunaan uang tunai, serta risiko penggunaan uang tunai.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Diponegoro Kota Semarang yang merupakan anggota dari HIPMI PT Undip. Populasi tersebut dipilih karena mahasiswa pada umumnya melek terhadap teknologi dan diasumsikan anggota dari HIPMI PT Undip sebagian anggotanya memiliki bisnis/usaha sehingga sering melakukan transaksi. Sumber data primer didapatkan dari penyebaran kuesioner yang meliputi profil responden yang berupa nama responden, umur reponden, dan asal fakultas, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari BPS, APJII, dan publikasi lain di internet.

Definisi operasional variabel dari masing – masing variabel yang dipakai adalah sebagai berikut:

1. Variabel harga dalam penggunaan *mobile wallet* menggunakan alat ukur skala ordinal mengenai persepsi atas perubahan harga dalam penggunaan *mobile wallet*. Alat ukur yang dipakai dengan metode *scoring* menggunakan skala penilaian 1 sampai 5.
2. Variabel risiko penggunaan *mobile wallet* dalam penelitian ini diukur menggunakan alat ukur skala ordinal mengenai persepsi atas risiko dalam penggunaan *mobile wallet*. Alat ukur yang dipakai dengan metode *scoring* menggunakan skala penilaian 1 sampai 5.
3. Variabel pendapatan diukur menggunakan alat ukur skala interval
4. Variabel harga dalam penggunaan uang tunai menggunakan alat ukur skala ordinal mengenai persepsi atas perubahan harga dalam penggunaan uang tunai. Alat ukur yang dipakai dengan metode *scoring* menggunakan skala penilaian 1 sampai 5.
5. Variabel risiko penggunaan uang tunai dalam penelitian ini diukur menggunakan alat ukur skala ordinal mengenai persepsi atas risiko dalam penggunaan uang tunai. Alat ukur yang dipakai dengan metode *scoring* menggunakan skala penilaian 1 sampai 5

### Metode Analisis

Penelitian ini pengujian model dan hipotesis dilakukan dengan menggunakan regresi logistik biner (binary logistic regression).

#### *Analisis Binary Logistic Regression*

Regresi logistik bertujuan untuk menguji apakah probabilitas terjadinya variabel terikat dapat diprediksi dengan variabel bebasnya. Variabel dependen pada regresi logistik berjenis kategorikal (0 dan 1) dan regresi logistik yang membagi variabel terikatnya pada dua buah kategori disebut sebagai regresi binari logistik (binary logistic regression). Dalam penelitian ini digunakan alat bantu berupa software komputer program SPSS 25. Formula dari model regresi logistik yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

$$\ln P/(1-P) = \beta + \beta_1H + \beta_2R + \beta_3P + \beta_4HL + \beta_5RL + e \dots \dots \dots (1)$$

- Ln = Log Natural
- P = Probabilitas memilih *mobile wallet*
- B = Konstanta
- $\beta_1$  = Koefisien Variabel Harga (+)
- $\beta_2$  = Koefisien Variabel Risiko (+)
- $\beta_3$  = Koefisien Variabel Pendapatan (+)
- $\beta_4$  = Koefisien Variabel Harga Alat Pembayaran Lain (+)
- $\beta_5$  = Koefisien Variabel Risiko Alat Pembayaran Lain (+)
- H = Harga
- R = Risiko
- P = Pendapatan
- HL = Harga Alat Pembayaran Lain
- RL = Risiko Alat Pembayaran Lain
- e = Error terms atau kesalahan pengganggu

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Objek Penelitian

Dari 100 orang responden, data dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok untuk menggambarkan karakteristik responden. Karakteristik responden tersebut adalah usia, jenis kelamin, dan asal fakultas.

**Tabel 1. Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Jumlah	Presentase (%)
18 tahun	3	3
19 tahun	49	49
20 tahun	39	39
21 tahun	9	9

*Sumber: data primer, diolah 2019*

**Tabel 2. Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Keterangan	Jumlah	Presentase (%)
Laki-laki	29	29
Perempuan	71	71
Jumlah	100	100

*Sumber: data primer, diolah 2019*

**Tabel 3. Klasifikasi Responden Berdasarkan Asal Fakultas**

Asal Fakultas	Jumlah	Presentase (%)
Fak. Ekonomika dan Bisnis	40	40
Fak. Hukum	5	5
Fak. Ilmu Sosial & Ilmu Politik	11	11
Fak. Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam	3	3
Fak. Teknik	20	20
Fak. Ilmu Budaya dan Bahasa	3	3
Fak. Pertanian dan Peternakan	5	5
Fak. Perikanan dan Ilmu Kelautan	4	4
Fak. Psikologi	6	6
Fak. Kesehatan Masyarakat	3	3

*Sumber: data primer, diolah 2019*

Berdasarkan Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3, dapat diketahui bahwa klasifikasi responden berdasarkan usia 3% responden berusia 18 tahun, 49% responden berusia 19 tahun, 39% responden berusia 20 tahun, dan 9% responden berusia 21 tahun, total responden yang didapatkan sejumlah 100 responden terdiri dari 71 responden perempuan (71%) dan 29 responden laki-laki (29%), kemudian klasifikasi responden berdasarkan asal fakultas diperoleh data 40% responden berasal dari Fakultas Ekonomika dan Bisnis, 20 % responden berasal dari Fakultas Teknik dan 40% sisanya berasal dari berbagai fakultas lainnya.

### **Analisis Binary Logistic Regression**

*Binary Logistic Regression* menggunakan dua kategori atau binomial dalam variabel dependennya (1 = menggunakan *mobile wallet* dan 0 = tidak menggunakan *mobile wallet*). Pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 25. Metode *binary logistic regression* digunakan untuk melihat probabilitas responden untuk menggunakan *mobile wallet*.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS 25 diperoleh hasil nilai dari tabel *Variabels in the Equation* seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Estimasi dengan Metode *Binary Logistic Regression***

Variabel	B	Wald	Exp(B)	Sig.
Konstanta	-0,887	0,408	0,412	0,523
Harga	2,222	4,194	9,224	0,041
Resiko	3,566	0,557	35,371	0,456
Pendapatan	-1,835	5,125	0,160	0,024
Harga Alat Transaksi Lain	0,433	0,120	1,542	0,729
Resiko Alat Transaksi Lain	-3,346	0,481	0,035	0,488
<b>2 Log Likelihood</b>		82,846		<b>Block 0</b>
		23,288		<b>Block 1</b>
<b>Hosmer and Lemeshow Test</b>		0,967		<b>Sig.</b>
<b>Cox &amp; Snell R Square</b>		0,438		
<b>Nagelkerke R Square</b>		0,790		

Sumber: data primer, diolah 2019

Berdasarkan Tabel 4, nilai *-2Log Likelihood* pada *Block Number* = 0 menunjukkan angka 82,846 sedangkan pada *Block Number* = 1 diperoleh angka *-2Log Likelihood* sebesar 23,288. Dengan demikian nilai *-2Log Likelihood* menunjukkan adanya penurunan, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model dalam penelitian ini *fit* dengan data.

Kolom *Exp(B)* merupakan *odds ratio* yang diprediksi oleh model:

1. Untuk koefisien variabel harga =  $\exp(2,222) = e^{2,222} = 9,224$
2. Untuk koefisien variabel risiko =  $\exp(3,566) = e^{3,566} = 35,371$
3. Untuk koefisien variabel pendapatan =  $\exp(-1,835) = e^{-1,835} = 0,160$
4. Untuk koefisien variabel harga alat transaksi lain =  $\exp(0,433) = e^{0,433} = 1,542$
5. Untuk koefisien variabel risiko alat transaksi lain =  $\exp(-3,346) = e^{-3,346} = 0,035$

#### Analisis Uji Hosmer and Lemeshow's Goodness of Fit

Hosmer and Lemeshow Test adalah uji Goodness of fit test (GoF), yaitu uji untuk menentukan apakah model yang dibentuk sudah tepat atau tidak. Dikatakan tepat apabila tidak ada perbedaan signifikan antara model dengan nilai observasinya. Jika nilai statistik Hosmer and Lemeshow's Goodness of Fit > 0,05 maka hipotesis nol dapat ditolak yang berarti model mampu memprediksi nilai observasinya atau dapat dikatakan model dapat diterima karena cocok dengan data observasinya. Berdasarkan output dari tabel 4, diketahui nilai statistik Hosmer and Lemeshow's Goodness of Fit > 0,05 yaitu sebesar 0,967. Maka model yang dibentuk sudah tepat.

#### Analisis Pseudo R Square (Nagelkerke R square dan Cox & Shell R Square)

Nilai Nagelkerke R Square dalam tabel 4 sebesar 0,797 dan Cox & Snell R Square 0,438 yang menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen adalah sebesar 0,790 atau 79% dan terdapat  $100\% - 79\% = 21\%$  faktor lain di luar model yang menjelaskan variabel dependen.

#### Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan pada Penggunaan Mobile Wallet Sebagai Alat Transaksi Pembayaran

Hasil uji pada tabel 4 tersebut dapat diinterpretasikan dengan melihat nilai B untuk mengetahui arah hubungan antar variabel yang diteliti. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh hubungan antar variabel dapat dilihat pada P value. Dalam penelitian ini menggunakan signifikan level 5% dengan tingkat keyakinan benar sebesar 95%. Apabila nilai P value < 0.05 maka hasilnya signifikan.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat dua hipotesa diterima. Dapat dilihat dari perhitungan statistik tersebut bahwa variabel harga dan pendapatan memiliki p value < 0.05.

Sebaliknya, tiga dari hipotesa lainnya tidak diterima karena nilai p value > 0.05, variabel tersebut adalah risiko, harga alat transaksi lain, dan risiko alat transaksi lain.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS 25, diperoleh nilai koefisien masing-masing variabel independen seperti pada tabel 4. Berdasarkan nilai-nilai B pada tabel 4, maka model persamaan yang dibentuk adalah sebagai berikut:

$$\ln P/(1-P) = -0,877 + 2,222 \text{ Harga} + 3,566 \text{ Risiko} + (-1,835) \text{ Pendapatan} + 0,433 \text{ Harga Alat Transaksi Lain} + (-3,346) \text{ Risiko Alat Transaksi Lain}$$

Persamaan di atas menunjukkan bahwa log of odds responden untuk menggunakan mobile wallet berhubungan positif dengan perubahan harga mobile wallet yang menurun (harga), berkurangnya risiko penggunaan mobile wallet (risiko), dan perubahan harga alat transaksi lain yaitu uang yang menurun (harga alat transaksi lain). Sedangkan probabilitas responden untuk tetap menggunakan mobile wallet berhubungan negatif terhadap variabel pendapatan dan risiko dari penggunaan uang (risiko alat transaksi lain).

Untuk mengetahui probabilitas setiap subjek dalam penggunaan mobile wallet, maka dapat menggunakan persamaan berikut:

$$\ln P/(1-P) = -0,877 + 2,222 H + 3,566 R - 1,835 PN + 0,433 HL - 3,346 RL$$

$$P/(1-P) = e^{(-0,877 + 2,222 H + 3,566 R - 1,835 P + 0,433 HL - 3,346 RL)}$$

$$P = 1 / (1 + e^{(-0,877 + 2,222 H + 3,566 R - 1,835 P + 0,433 HL - 3,346 RL)})$$

$$= 1 / (1 + e^{(-0,163)})$$

$$= 1 / (1 + 1.177)$$

$$= 0,459$$

Keterangan:

H = Harga (nominal) dalam penggunaan mobile wallet

R = Risiko penggunaan mobile wallet

PN = Pendapatan

HL = Harga (nominal) dalam penggunaan alat transaksi lain

RL = Risiko penggunaan alat transaksi lain

Sehingga besarnya probabilitas atau peluang seseorang menggunakan mobile wallet ketika harga nominal mobile wallet diturunkan, ada penurunan risiko penggunaan mobile wallet, memiliki pendapatan yang tinggi, harga nominal penggunaan uang lebih tinggi dari harga nominal penggunaan mobile wallet, dan risiko penggunaan alat transaksi lain lebih tinggi dari risiko penggunaan mobile wallet sebesar 0,459. Kesimpulannya pada kondisi tersebut maka probabilitas seseorang berpotensi menggunakan mobile wallet menurun sebesar 45,9%.

### Harga

Berdasarkan tabel 4, variabel harga signifikan terhadap probabilitas mahasiswa Universitas Diponegoro anggota HIPMI PT Undip untuk menggunakan mobile wallet. Slope untuk variabel harga ini adalah 2,222, sedangkan nilai odds ratio yang dihasilkan adalah 9,224, maka harga yang lebih rendah memiliki odds 9,224 kali lebih besar dibandingkan harga yang lebih tinggi dalam keputusan penggunaan mobile wallet. Karena variabel harga ini menggunakan perubahan harga yang menurun dari penggunaan mobile wallet, maka dapat diartikan bahwa setiap unit perubahan harga akan meningkatkan log of odds responden untuk menggunakan mobile wallet sebesar 2,222 dengan asumsi ceteris paribus. Dalam penelitian ini telah ditentukan bahwa perubahan harga yang digunakan dalam variabel ini adalah perubahan harga secara menurun. Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin rendah harga dari penggunaan mobile wallet, maka semakin tinggi probabilitas terhadap penggunaan mobile wallet sebagai alat transaksi oleh mahasiswa. Hal ini sesuai dengan teori permintaan oleh Sukirno (2003) bahwa dalam hukum permintaan dijelaskan sifat hubungan antara permintaan suatu barang atau jasa dengan tingkat harganya dimana pada hakikatnya menyatakan bahwa makin rendah

harga suatu barang maka makin banyak permintaan terhadap barang tersebut. Sebaliknya, jika makin tinggi harga suatu barang maka makin sedikit permintaan terhadap barang tersebut.

Bentuk dari perubahan harga penggunaan mobile wallet dalam penelitian yaitu penurunan biaya top up saldo mobile wallet, biaya transfer antar penggunaan mobile wallet, dan saldo minimal mobile wallet. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perusahaan penyedia layanan mobile wallet dapat menambah inovasi yang berkaitan dengan harga penggunaan mobile wallet. Karena mahasiswa cenderung hemat dan rasional dalam kegiatan konsumsinya. Perusahaan penyedia mobile wallet dapat meningkatkan nilai harga mobile wallet dengan meyakinkan konsumen bahwa dengan menggunakan mobile wallet memberikan banyak manfaat untuk meningkatkan kualitas hidup dibandingkan dengan harga nominal yang dikeluarkan dalam konteks ini. Di Indonesia, perusahaan penyedia mobile wallet harus bisa lebih kreatif untuk menawarkan kelebihan-kelebihan penggunaan mobile wallet di samping adanya biaya pengisian saldo (top-up) yang harus ditanggung oleh konsumen. Perusahaan bisa memberikan lebih banyak diskon atau promo yang dapat dinikmati konsumen jika transaksinya menggunakan mobile wallet.

### **Risiko**

Bentuk dari variabel risiko dalam penelitian ini yaitu penurunan risiko penggunaan mobile wallet berupa gangguan jaringan, pencurian data, peretasan akun, dan pembobolan saldo. Penelitian ini menggunakan variabel risiko sebagai salah satu variabel independent karena risiko penggunaan mobile wallet juga merupakan biaya dari penggunaan mobile wallet yang bukan berupa harga nominal. Berdasarkan tabel 4, variabel risiko tidak signifikan terhadap probabilitas mahasiswa Universitas Diponegoro anggota HIPMI PT Undip dalam menggunakan mobile wallet. Hal ini mungkin terjadi karena mahasiswa cenderung melek terhadap teknologi dan informasi, sehingga para pengguna mobile wallet dari kalangan mahasiswa ini lebih aware dalam melakukan transaksi menggunakan mobile wallet.

### **Pendapatan**

Berdasarkan Tabel 4, variabel pendapatan berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap probabilitas mahasiswa Universitas Diponegoro anggota HIPMI PT Undip untuk menggunakan mobile wallet. Slope untuk variabel pendapatan ini adalah -1,835, sedangkan nilai odds ratio yang dihasilkan adalah 0,160, maka pendapatan yang lebih tinggi memiliki odds 0,160 kali pendapatan yang lebih rendah dalam keputusan penggunaan mobile wallet, atau setiap kenaikan 1 unit pendapatan, probabilitas menggunakan mobile wallet menurun sebesar 16%. Dalam teori yang dijelaskan oleh Sukirno (2003) bahwa makin tinggi pendapatan maka makin banyak permintaan terhadap barang tersebut. Sebaliknya, makin rendah pendapatan maka makin sedikit permintaan terhadap barang tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat adanya perbedaan antara hasil penelitian dan teori yang ada. Pada hasil penelitian, pendapatan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap permintaan mobile wallet. Jika melihat pada kecenderungan yang ada di lapangan, responden yang memiliki pendapatan tinggi tidak ingin repot untuk mengisi saldo mobile wallet walaupun pembayaran menggunakan mobile wallet akan memperoleh cashback. Mereka lebih memilih untuk menggunakan alat pembayaran lainnya yang lebih cepat dan tidak harus bersusah payah mengunduh aplikasi, mengisi saldo dan memverifikasi akun terlebih dahulu, sedangkan responden yang memiliki pendapatan rendah cenderung memiliki probabilitas yang lebih besar dalam keputusan penggunaan mobile wallet karena mereka memanfaatkan promo cashback. Fenomena ini terjadi karena saat ini perusahaan-perusahaan penyedia layanan mobile wallet sedang gencar melakukan promosi baik berupa iklan di media elektronik, media cetak, dan berupa promo pemberian cashback, dan layanan paylater atau bayar nanti, di mana pengguna bisa melakukan pembayaran tagihan mobile wallet tanpa harus memiliki saldo melainkan membayar di tagihan bulan berikutnya setelah transaksi.



### **Harga Alat Pembayaran Lain**

Berdasarkan tabel 4, variabel harga alat pembayaran lain memiliki nilai p value atau signifikansi 0.729 yang menunjukkan bahwa variabel ini tidak signifikan terhadap probabilitas mahasiswa Universitas Diponegoro anggota HIPMI PT Undip untuk menggunakan mobile wallet. Hal ini mungkin terjadi mahasiswa jarang melakukan transaksi pembayaran tagihan rumah tangga. Meski begitu, perusahaan penyedia jasa mobile wallet tetap dapat memberikan berbagai penawaran menarik dalam konteks harga penggunaan mobile wallet lebih terjangkau dibandingkan dengan uang tunai.

### **Risiko Alat Pembayaran Lain**

Berdasarkan tabel 4, variabel risiko alat pembayaran lain tidak signifikan terhadap probabilitas mahasiswa Universitas Diponegoro anggota HIPMI PT Undip untuk menggunakan mobile wallet ditunjukkan oleh nilai p value atau signifikansi sebesar 0.488. Hal ini tidak sesuai dengan teori dari Kotler dan Armstrong (2008) yang menyatakan bahwa salah satu tahap proses pengambilan keputusan adalah dengan melalui tahap perbandingan alternatif. Dari penelitian ini diketahui bahwa risiko penggunaan uang tunai tidak mempengaruhi probabilitas keputusan penggunaan mobile wallet.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa keputusan penggunaan mobile wallet sebagai alat transaksi dipengaruhi oleh faktor risiko, harga, pendapatan, risiko alat transaksi lain, dan harga alat transaksi lain dimana besaran dari keseluruhan faktor tersebut adalah 79% dan 21% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model regresi logistik. Dari penelitian ini teridentifikasi bahwa harga dan pendapatan dari mobile wallet berpengaruh secara signifikan mahasiswa Universitas Diponegoro anggota HIPMI PT Undip dalam membuat keputusan menggunakan mobile wallet, dan para responden tidak terpengaruh secara signifikan atas risiko penggunaan mobile wallet, harga alat transaksi lain (uang tunai), risiko alat transaksi lain (uang tunai). Harga dari penggunaan mobile wallet yang menurun dan pendapatan responden yang lebih rendah meningkatkan probabilitas penggunaan mobile wallet.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adam, H. (2016). *Less Cash Society: Revolusi Gaya Hidup di Era Ekonomi Digital*. <https://medium.com/@harristioadam/less-cash-society-revolusi-gaya-hidup-di-era-ekonomi-digital-a428e41d89fb>
- APJII. (2018). *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Dian, A. (2016). *Perilaku konsumen – pendekatan, macam-macam dan prinsipnya*. <https://dosenekonomi.com/ilmu-ekonomi/teori-perilaku-konsumen>
- Mankiw, N. G. (2014). *Principles of Economics*. Cengage Learning.
- Pindyck, R. S., Rubinfeld, D. L., & Mehta, P. L. (1995). *Microeconomics*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Sukirno, S. (2003). *Pengantar Teori Makro Ekonomi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Todaro, M. P. (2000). *Pembangunan Ekonomi di Dunia Ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- Yudha, K. B. K. (2019). *Jangan Salah! Ini Perbedaan E-Money dan E-Wallet Dalam Mempermudah Transaksi*. <https://www.finansialku.com/perbedaan-e-money-dan-e-wallet>.