

Penggunaan *E- Wallet* atau *Dompot Digital* sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

Chrysilla Zada*, Yunita Sopiana

Jurusan Ilmu Ekonomi & Studi Pembangunan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lambung Mangkurat
*chrysillazada@gmail.com

Abstract

This research is conducted to (1) find out how MSMEs encourage the development of E-wallets or Digital Wallets in Central Banjarmasin district; (2) analyze and find out how the impact of using E-wallet or Digital Wallet as a non-cash payment instrument for SMEs in Central Banjarmasin district.

Research respondents are 30 MSMEs using Digital Wallet in Central Banjarmasin district who could be used for data processing. Data processing uses statistical formulas, data processing, and analysis that emphasize direct observation.

The results of this study showing that MSMEs encourage the development of E-wallets or Digital Wallets. The data indicated that the use of Digital Wallets has increased. Other findings in this study also show that using a Digital Wallet as a non-cash payment instrument for MSMEs aided them is not providing petty cash for change.

Keywords: *Use of Digital Wallet for MSMEs, Development of E-wallet or digital Wallet, Use of Digital Wallet as a non-cash payment instrument.*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk (1) mengetahui bagaimana UMKM mendorong perkembangan *E-wallet* atau *Dompot Digital* di Kecamatan Banjarmasin tengah; (2) untuk menganalisis serta mengetahui bagaimana dampak penggunaan *E-wallet* atau *Dompot Digital* sebagai alat pembayaran non-tunai bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin tengah.

Responden Penelitian adalah 30 UMKM pengguna *Dompot Digital* di Kecamatan Banjarmasin tengah yang dapat digunakan untuk pengolahan data. Data diolah dengan teknik analisa menggunakan alat bantu rumus statistik, pengolahan dan penganalisaan data.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa UMKM mendorong perkembangan *E-wallet* atau *Dompot Digital*. Data menunjukkan bahwa penggunaan *Dompot Digital* mengalami peningkatan. Penemuan lain dalam penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *Dompot Digital* sebagai alat pembayaran non-tunai bagi UMKM membantu mereka untuk tidak perlu menyediakan uang kembalian.

Kata Kunci: Penggunaan *Dompot Digital* bagi UMKM, Perkembangan *E-wallet* atau *Dompot digital*, Penggunaan *Dompot Digital* sebagai alat pembayaran non-tunai.

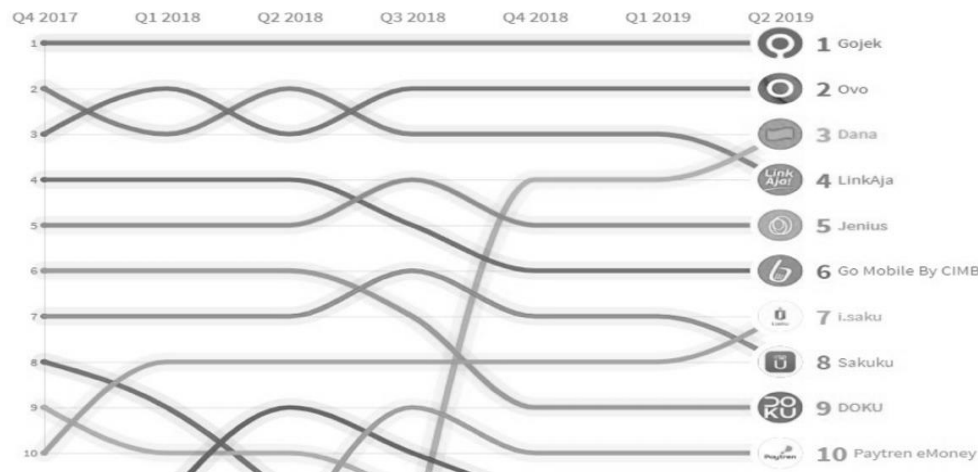
PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat di Indonesia dan merambat ke berbagai sektor ekonomi. Berawal dari keterbatasan, sehingga terciptalah sebuah kegiatan yang cepat dan mudah. Salah satu kegiatan yang dipengaruhi oleh teknologi adalah alat pembayaran tunai seperti uang. Sebelum terciptanya uang, ada sistem yang kita sebut dengan barter. Barter merupakan awal

dari kegiatan perdagangan yang berlangsung dalam 6000SM. Dimana, barang ditukar barang tanpa perantara uang. Cara bertransaksinya yaitu saling bertukar barang satu sama lain sesuai kesepakatan masing-masing individu. Tetapi, barter sendiri memiliki kelemahan yaitu sulit untuk menemukan individu yang saling memerlukan. Nilai suatu barang pastilah berbeda-beda. Dengan demikian dalam perdagangan barter harus terdapat dua keinginan yang saling bersesuaian dan keadaan ini dalam istilah inggris dinamakan *double coincidence of wants*. Syarat ini menyebabkan perdagangan barter tidak dapat dilaksanakan seluas seperti perdagangan yang dilakukan dalam perekonomian yang modern dimana menggunakan uang (Sukino, 2015). Maka dari itu, sistem barter memiliki banyak kelemahan dan barter bukan solusi tepat sebagai alat transaksi. Sehingga, terciptalah alat tukar baru berupa Uang.

Seiring dengan kemajuan zaman yang selaras dengan kemajuan teknologi, telah mengubah perilaku masyarakat dalam aspek kehidupan. Seperti, interaksi sosial, jual beli, transportasi umum dan layanan keuangan menggunakan digital atau nontunai. Dalam dunia keuangan, transaksi dilakukan tidak hanya menggunakan uang kartal dan giral, melainkan melalui aplikasi teknologi yang biasa kita sebut *Financial Technologi (Fintech)*. Menurut Bank Indonesia (2019) *fintech* merupakan hasil gabungan jasa keuangan dengan teknologi yang mengubah model bisnis tunai menjadi non-tunai serta dapat mengubah sistem pembayaran di masyarakat dan membantu perusahaan menekan biaya yang terlalu tinggi. Bank Indonesia sendiri terus mendorong penggunaan dan penerapan transaksi non-tunai dengan uang elektronik. Sudah banyak perusahaan perbankan maupun perusahaan lainnya seperti jasa menggunakan uang elektronik, dan untuk meningkatkan kenyamanan para pengguna uang elektronik. Contoh dari layanan pembayaran digital di Indonesia yaitu OVO, DANA dan GOPAY.

Dompot digital OVO, DANA dan GOPAY merupakan dompet digital dengan pengguna terbesar di Indonesia. Dilihat di Gambar 1.1. Penggunaan Dompot digital GOPAY dari Kuartal IV 2017-Kuartal II 2019 selalu menduduki peringkat pertama. OVO memiliki grafik yang naik turun, meskipun begitu OVO berhasil menduduki peringkat kedua dan DANA secara signifikan berada pada peringkat ketiga dalam tahun 2019 walaupun pada kuartal sebelumnya DANA tidak memiliki grafik yang bagus. Kemudian, perlu diketahui bahwa menggunakan OVO, DANA, GOPAY dan Dompot Digital lainnya juga sangat mudah karena cukup scan QR Code sudah bisa membayar barang yang di inginkan.



Gambar 1. 1 Daftar Dompot Digital di Indonesia Kuartal IV 2017-Kuartal II 2019

Sumber: iPrice, 12 Agustus 2019

Bank Indonesia sendiri bekerjasama dengan beberapa instansi terkait menggalakkan transaksi non-tunai yang bertujuan untuk mendorong masyarakat untuk mengurangi transaksi dengan menggunakan uang tunai (*less cash society*). Karena penggunaan transaksi non tunai menurut gubernur Bank Indonesia dapat mengurangi peredaran uang tunai di Indonesia serta mendorong terciptanya *less cash society* Bank Indonesia (2014). Dikutip dari Bersatu.com (2020), OVO dan Gopay merupakan aplikasi dompet digital yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal itu berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Ipsos Indonesia, perusahaan riset pemasaran independen, kepada 1.000 responden yang bermukim di pulau Jawa (66 persen), Sumatra (21 persen), Kalimantan (6 persen), Sulawesi (4 persen), Bali (4 persen) dan Nusa Tenggara (1 persen). Dilihat dari pengguna dompet digital di Kalimantan dalam persentase tersebut masih belum banyak yaitu sekitar 6 % karena penyebaran dompet digital di Kalimantan masih baru pada saat ini.

Penelitian ini hanya meneliti 3 dompet digital saja yaitu GOPAY, OVO dan DANA. Karena, di wilayah Banjarmasin kebanyakan UMKM menggunakan jenis dompet digital tersebut dan perlu diketahui bahwa masih sedikit UMKM yang menggunakan dompet digital sebagai alat transaksi pembayaran non-tunai di Banjarmasin. Hal ini juga berkaitan dengan memilih Kecamatan Banjarmasin tengah sebagai lokasi penelitian karena populasi UMKM yang menggunakan dompet digital sebagai alat pembayaran non-tunai untuk konsumen lebih banyak dibandingkan dengan Kecamatan lainnya.

Pokok Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana UMKM mendorong perkembangan *E-wallet* atau Dompet Digital di Kecamatan Banjarmasin

Tengah? (2) Bagaimana dampak penggunaan *E-wallet* atau dompet digital sebagai alat pembayaran nontunai bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui bagaimana UMKM mendorong perkembangan E-wallet atau Dompet Digital di Kecamatan Banjarmasin Tengah. (2) Untuk menganalisis serta mengetahui bagaimana dampak penggunaan E-wallet atau dompet digital sebagai alat pembayaran nontunai bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah.

TINJAUAN PUSTAKA

Dompet Digital

Dalam peraturan (Bank Indonesia, 2016) nomor 18 / 40 / PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa dompet elektronik (*Electronic Wallet*) yang selanjutnya disebut dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain: alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.

Pendapatan

Pendapatan mempengaruhi kelangsungan hidup perusahaan karena semakin besar pendapatan yang diperoleh maka semakin besar kemampuan perusahaan membiayai segala keperluan yang dibutuhkan perusahaan. Pendapatan akan mempengaruhi banyaknya barang yang dikonsumsi, bahwa sering kali dijumpai dengan bertambahnya pendapatan, maka barang yang dikonsumsi bukan saja bertambah, tapi juga kualitas barang tersebut ikut menjadi perhatian (Soekartawi, 2002).

Modal

Pada Umumnya, pengertian modal adalah "*physical-oriented*". Dalam hubungan ini dapat dikemukakan misalnya pengertian modal yang klasik, dimana artian modal ialah sebagai "hasil produksi yang digunakan untuk memproduksi lebih lanjut". Dalam perkembangannya kemudian ternyata pengertian modal mulai bersifat "*non-physical oriented*", dimana antara lain pengertian modal ditekankan pada nilai, daya beli, atau kekuasaan memakai atau menggunakan yang terkandung dalam barang-barang modal, meskipun dalam hal ini sebenarnya juga belum ada persesuaian pendapat di antara para ahli ekonomi sendiri (Adiprawiro, 2015).

Lama Usaha

Lama usaha merupakan lamanya pedagang berkarya pada usaha perdagangan yang sedang di jalani saat ini (Asmie, 2008).Semakin lama menekuni bidang usaha perdagangan akan makin meningkatkan pengetahuan tentang selera ataupun perilaku konsumen (Wicaksono, 2011).

Tenaga Kerja

Siswanto (2002) tenaga kerja adalah salah satu unsur dari perusahaan dan memiliki peran yang sangat penting dalam operasional perusahaan. Tenaga kerja menjadi komponen penting dalam sebuah usaha karena merekalah yang akan melaksanakan atau menjalankan produksi dari sebuah usaha tersebut.

Jam Kerja

Jam kerja adalah lamanya waktu yang digunakan oleh pelaku usaha untuk menghasilkan barang dan jasa. Menurut Komarudin (1979) pengertian jam kerja yaitu lamanya waktu yang digunakan orang untuk bekerja. Jumlah jam kerja adalah banyaknya jam kerja yang digunakan untuk mencari nafkah. Jam kerja juga mempengaruhi tingkat produktivitas tenaga kerja, Kesehatan tenaga kerja dan produktivitas tenaga kerja.

Penelitian Terdahulu

Valentina Ayudya Jayaningrum dengan Judul “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Mobile Payment pada Teknologi Pembayaran OVO” Menunjukkan bahwa OVO sudah diterima oleh masyarakat yang menggunakan OVO dengan baik. Sudah banyak outlet, warung pinggir jalan, hingga pasar yang sudah menggunakan OVO sebagai alat pembayaran.

Evy Nur Sugianti, Nur Diana, M.cholid Mawardi. dengan Judul “Peran Fintech Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Di Malang” Menunjukkan bahwa Kesimpulan dari hasil wawancara dengan pemilik UMKM Super Heru, Coklat Tempe Dekonco, Oyisip Digishop adalah para UMKM lebih memahami bahwa *fintech* hanya sekedar sebagai transaksi dengan menggunakan teknologi canggih atau pembayaran online saja. Dalam kenyataannya, *Fintech* mempunyai banyak peran dalam membantu meningkatkan jalannya usaha UMKM dan dalam hal literasi keuangan, seperti pembiayaan, pengaturan keuangan dan lain-lain.

Aditya Pamungkas. dengan judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendapatan Usaha Kafe Di Kecamatan Banjarmasin Utara” Variabel yang paling dominan mempengaruhi pendapatan kafe adalah variabel Modal Kerja (X_1) karena nilai t_{hitung} modal kerja (X_1) lebih besar yaitu nilai t_{hitung} 4.051959 > dari nilai t_{tabel} 2.0739 dibandingkan dengan nilai t_{hitung}

variabel-variabel lainnya. Berdasarkan hal tersebut, maka H₂ yang menyatakan bahwa variabel Modal Kerja (X₁) adalah faktor yang paling dominan mempengaruhi pendapatan kafe (Y) di Kawasan Banjarmasin Utara.

Maghfira. Dengan judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Sistem Pembayaran GOPAY” Persepsi manfaat dan kemudahan terbukti dapat menjadi variabel intervening terhadap variabel independen kepercayaan pada variabel dependen penggunaan GOPAY. Sedangkan persepsi resiko tidak mampu menjadi variabel intervening.

Artini. Dengan judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi OVO (Studi Kasus Pada Mahasiswa Ekonomi Islam TA 2016-2017 UIN Sumatera Utara)” Kepercayaan, Kemudahan dan Keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah teknik untuk mencari, memperoleh, menyimpulkan atau mencatat data. Data primer digunakan untuk keperluan penelitian dan karya tulis ilmiah ini. Kemudian, faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan dianalisa sehingga diperoleh kebenaran atas data-data yang diteliti.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2019) penelitian statistik deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian ini mengambil lokasi di Kecamatan Banjarmasin tengah Kota Banjarmasin, dimana peneliti akan meneliti Penggunaan dompet digital sebagai alat transaksi baru bagi UMKM tersebut.

Populasi dan Sampel

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah UMKM yang memprioritaskan penjualan minuman dengan menggunakan dompet digital sebagai alat pembayaran. Seperti, OVO, GOPAY dan DANA di Kecamatan Banjarmasin tengah. Jumlah keseluruhan populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 populasi dan data diperoleh dengan cara survei langsung ke lokasi penelitian yaitu Kecamatan Banjarmasin tengah. Teknik sampling yang digunakan adalah sensus. Teknik ini adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua (Sugiyono, 2019).

Definisi Operasional Variabel

Dompet Digital

Dalam peraturan (Bank Indonesia, 2016) nomor 18 / 40 / PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa dompet elektronik (*Electronic Wallet*) yang selanjutnya disebut dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain: alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.

Pendapatan

Pendapatan adalah jumlah uang yang diperoleh setiap hari dalam satu bulan dari pelanggan atas barang atau jasa yang diberikan kepada mereka.

Modal

Modal adalah jumlah uang dalam satuan rupiah yang digunakan untuk mendukung operasi perusahaan, mengelola dan membiayai perusahaan dalam satu bulan.

Lama Usaha

Lamanya usaha adalah lamanya pelaku UMKM dalam menjalankan usaha berdagang untuk menjual produk utama minuman dengan menggunakan dompet digital sebagai alat pembayaran non-tunai, yang dinyatakan dalam satuan tahun.

Tenaga Kerja

Tenaga Kerja adalah setiap orang yang menggunakan tenaganya untuk melaksanakan atau menjalankan produksi dari perusahaan tersebut, yang dinyatakan dalam bentuk satuan orang.

Jam Kerja

Jam Kerja adalah waktu dimana pelaku UMKM memulai jam kerja sampai tutup jam kerja yang diukur dalam bentuk satuan jam.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa cara seperti (1) wawancara yang dilakukan kepada sumber yaitu salah satu pegawai atau pemilik usaha (2) Observasi yaitu pengamatan yang dilakukan secara terus-terang dan tersamar

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dilakukan dengan metode distribusi Presentase sederhana. Data presentase diolah dalam bentuk tabel yang memuat jawaban responden terhadap pertanyaan yang diajukan di lapangan.

HASIL DAN ANALISIS

Karakteristik Responden pada UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

Jenis Kelamin

Tabel 1
Klasifikasi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden UMKM Pengguna Dompot Digital di Kecamatan Banjarmasin Tengah

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	%
1.	Laki-laki	16	53,3
2.	Perempuan	14	46,6
TOTAL		30	100

Sumber : Data diolah 2020

Dari hasil survei yang dilakukan pada 30 responden di wilayah kecamatan Banjarmasin Tengah dapat dilihat bahwa responden laki-laki lebih dominan dalam bekerja yaitu sebanyak 16 orang atau presentasi sebesar 53,3%, dibandingkan dengan perempuan yaitu sebanyak 14 orang atau presentasi sebesar 25% di dunia kerja. Kodrat Laki-laki adalah kepala sebagai keluarga yang wajib mencari nafkah untuk kebutuhan keluarga sehari-hari dan Perempuan tidak wajib untuk mencari nafkah akan tetapi juga bisa mengolah usaha sampingan. Jika dibandingkan dengan perempuan, tanggung jawab seorang laki-laki lebih besar dalam hal bekerja, produktivitas dan tenaga.

Usia

Tabel 2
Klasifikasi Berdasarkan Kelompok Usia Responden UMKM Pengguna Dompot Digital di Banjarmasin Tengah

No	Kelompok Usia	Frekuensi	%
1.	15-19	7	23,3
2.	20-29	19	63,3
3.	30-39	3	10
4.	>40	1	3,3
TOTAL		30	100

Sumber: Data Diolah 2020

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa tingkat usia didominasi oleh responden berusia 20 sampai 29 tahun sebanyak 19 orang dengan presentase sebesar 63%. Usia 15 tahun sampai 19 tahun sebanyak 7 orang dengan persentase 23,3%, sedangkan usia 30 tahun sampai 39 tahun sebanyak 3 orang dengan persentase 10%.

Jadi, gambaran keadaan tersebut menjelaskan bahwa usaha mikro kecil menengah yang menggunakan dompet digital sebagai alat transaksi baru didominasi oleh kelompok usia produktif yaitu 20 tahun sampai 29 tahun sebanyak 19 orang dengan persentase sebesar 10%.

Karakteristik Usaha pada UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

Sarana dan Prasarana

Tabel 3
Klasifikasi Responden Berdasarkan Sarana dan Prasarana

No.	Sarana dan Prasarana	Frekuensi	%
1.	Menggunakan Cup Plastik	26	86,6
2.	Menggunakan Cup Non-Plastik	4	13,3
TOTAL		30	100

Sumber : Data Diolah 2020

Dari Tabel 3 dikatakan bahwa tingkat penggunaan Cup Plastik sebagai Sarana dan Prasarana mencapai 86,6% dengan jumlah 26 pengguna. Sedangkan Penggunaan Cup Non-Plastik hanya mencapai 13,3% dengan jumlah 4 pengguna. Perbedaan yang sangat signifikan untuk penggunaan sarana dan prasarana. Penggunaan Cup Plastik umumnya lebih praktis dan higienis karena digunakan untuk sekali pakai. Selain itu, penggunaan Cup Plastik merupakan konsep dari coffee to go dimana pembeli membeli kopi sebagai teman perjalanan atau dibawa pulang. Juga, penggunaan cup plastik yang mudah dibawa kemana-mana dapat meminimalisasi tidak habisnya minuman konsumen. Sedangkan untuk penggunaan Cup Non-Plastik dilihat dari tabel diatas kurang diminati. Berdasarkan fakta, penggunaanya kurang praktis karena harus mencuci ulang gelas-gelas tersebut. kemudian, penggunaan Cup non Plastik tidak bisa dipindah-pindahkan seperti dibawa pulang karena Cup non Plastik adalah asset suatu usaha.

Produk

Tabel 4
Klasifikasi Responden Berdasarkan Produk Utama Yang Dijual

No.	Produk	Frekuensi	%
1.	Kopi (kopi susu,kopi blend dst)	12	40
2.	Teh (milktea,thaitea,cheesetea)	15	50
4.	Cendol/cincau	2	6,6
5.	Soda	1	3,3
TOTAL		30	100

Sumber : Data Diolah 2020

Dari hasil survei pada Tabel 4 menjelaskan bahwa produk utama yang mendominasi adalah produk berbahan dasar teh yaitu 50% dengan jumlah 15 pengguna. Kemudian produk berbahan dasar kopi memiliki persentase 40% dengan jumlah 12 pengguna. Produk cendol/cincau memiliki persentase 6,6% dengan 2 pengguna. Teh adalah bahan yang sangat gampang untuk dibuat dan dipadupadankan dengan bahan lain seperti susu, sirup , keju dan

lainya. Selain itu, produk teh juga sudah menyatu dengan lidah orang Indonesia maka tidak heran jika penjualan minuman berbahan dasar teh sangat menjamur di Indonesia. Kopi juga tidak kalah banyak peminatnya seperti mahasiswa, orang kantoran dsb. Namun, pembuatan kopi sendiri cukup sulit karena rasanya yang pahit. Selera setiap orang juga berbeda-beda karena ada yang suka pahit dan ada yang suka tidak terlalu pahit. Maka, untuk membuat kopi perlu keahlian tertentu karena cita rasa dasarnya yang pahit membuat susah untuk diolah sesuai selera setiap orang.

Jam Operasional

Tabel 5
Klasifikasi Berdasarkan Jam Operasional Usaha

No.	Jam Operasional	Frekuensi	%
1.	5-10 Jam	2	6,6
2.	11-15 Jam	28	93,3
	TOTAL	30	100

Sumber : Data Diolah 2020

Berdasarkan hasil survey pada Tabel 5 bahwa jam operasional selama 11-15 Jam mendominasi dan memiliki persentasi 93,3% dengan jumlah 28 UMKM. sedangkan 5-10 jam operasional hanya memiliki persentasi 6,6% dengan jumlah 2 UMKM yang menetapkan waktu jam kerja. Kesimpulannya, bahwa setiap UMKM Pengguna Dompot Digital yang ada di Kecamatan Banjarmasin Tengah memiliki tingkat jam kerja tinggi yaitu >35jam per minggu. Namun, tingginya jam operasional diimbangi dengan pembagian jam kerja kariawan yaitu dari pagi ke siang dan siang ke malam.

Perkembangan E-wallet atau Dompot Digital

Jenis Dompot Digital

Tabel 6
Klasifikasi Berdasarkan Jenis Dompot Digital Yang Digunakan Oleh UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

No.	Jenis Dompot Digital	Frekuensi	%
1.	OVO	22	40
2.	GOPAY	25	45,5
3.	DANA	8	14,5
	TOTAL	55	100

Sumber: Data Diolah 2012

Data Pada Tabel 6 menggambarkan bahwa Jenis dompot digital yang mendominasi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah adalah GOPAY dengan persentase 45,45% sebanyak 25 pengguna. Jenis Dompot Digital seperti OVO memiliki persentase 40% sebanyak 22 pemgguma dan jenis Dompot Digital Dana memiliki persentase paling rendah yaitu 14,54% sebanyak 8 pengguna.

Sejak tahun 2017 sampai dengan 2019 GOPAY selalu menjadi peringkat pertama dompet digital terbesar di Indonesia. Jika dilihat dari gambaran keadaan pada table 5.7 tersebut menjelaskan bahwa UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah percaya untuk menggunakan GOPAY sebagai alat transaksi pengganti uang tunai.

Ragam Jenis Dompet Digital Yang Digunakan

Tabel 7
Klasifikasi Berdasarkan Ragam Jenis Dompet Digital Yang Digunakan Oleh UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

NO.	Jenis Dompet Digital	Frekuensi	%
1.	OVO/GOPAY/DANA	10	33,3
2.	OVO, GOPAY dan DANA	6	20
3.	OVO dan GOPAY	12	40
4.	OVO dan DANA	1	3,3
5.	DANA dan GOPAY	1	3,3
TOTAL		30	100

Sumber: Data Diolah 2020

Dari tabel 7 menyatakan bahwa tingkat penggunaan 2 (dua) Dompet Digital sangat diminati UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Seperti, OVO dan Gopay yang memiliki persentase 40% dengan jumlah 12 pengguna. Penggunaan 1 (satu) Dompet Digital juga tidak kalah banyak yaitu OVO/GOPAY/DANA memiliki persentase 33,3% dengan jumlah 10 Pengguna. Kemudian pengguna 3 (tiga) Dompet Digital memiliki persentase 20% dengan jumlah 6 pengguna. Kesimpulannya adalah penggunaan OVO dan GOPAY mendominasi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Hal ini sesuai dengan fakta yang ada bahwa tingkat penggunaan GOPAY dan OVO pada tahun 2019 memiliki jumlah terbesar di Indonesia.

Lama Penggunaan Dompet Digital

Tabel 8
Klasifikasi Berdasarkan Lamanya Penggunaan Dompet Digital

NO.	Lama Penggunaan	Frekuensi	%
1.	<1 Tahun	21	70
2.	1 – 2 Tahun	8	26,6
3.	> 2 Tahun	1	3,3
TOTAL		30	100

Sumber : Data Diolah 2020

Berdasarkan data dari Tabel 8 menyatakan bahwa Klasifikasi berdasarkan lamanya penggunaan dompet digital didominasi oleh penggunaan yang lamanya <1 Tahun atau kurang dari satu tahun dengan persentase 70% dengan jumlah 21 pengguna. penggunaan 1-2 tahun memiliki persentase 26,6% dengan jumlah 8 pengguna dan pengguna dalam waktu >2 Tahun atau lebih dari dua tahun memiliki paling sedikit pengguna yaitu persentase 3,3% dengan jumlah 1 orang. Dompet digital sejak tahun 2017 sudah dikenal. Tetapi, pengguna dompet

digital itu sendiri belum besar. Pada tahun 2019 berdasarkan data pada tabel diatas memiliki tingkat persentase yang tinggi yaitu 70% dari 30 pengguna. Berarti, terjadi pertumbuhan bagi dompet digital <1 Tahun atau kurang dari satu tahun belakangan ini.

Pendapatan

Tabel 9
Klasifikasi Berdasarkan Pendapatan Perbulan Yang Diperoleh UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

NO.	Pendapatan	Frekuensi	%
1.	<5.000.000 – 25.000.000	5	16
2.	26.000.000 - 50.000.000	8	26,6
3.	51.000.000 - 75.000.000	3	10
4.	76.000.000 - 100.000.000	2	6,6
5.	>100.000.000	12	40
TOTAL		30	100

Sumber : Data Diolah 2020

Berdasarkan Tabel 9 Pendapatan perbulan yang diperoleh UMKM di Kecamatan Banjarmasin tengah dengan tingkat pendapatan >100.000.000 memiliki persentase 40% dengan jumlah 12 buah dari total objek penelitian di Kawasan Kecamatan Banjarmasin Tengah. Kemudian jumlah UMKM dengan pendapatan perbulan antara 26.000.000-50.000.000 memiliki persentase 26,6% dengan jumlah 8 buah UMKM. Selanjutnya, jumlah UMKM dengan tingkat pendapatan perbulan antara <5.000.000 - 25.000.000 memiliki persentase 16% dengan jumlah 5 buah UMKM. Pendapatan perbulan antara 51.000.000 - 75.000.000 memiliki persentase 10% dengan jumlah 3 buah UMKM. Pendapatan antara 76.000.000 - 100.000.000 memiliki persentase paling rendah yaitu 6,6% dengan jumlah 2 buah UMKM.

Modal

Tabel 10
Klasifikasi Berdasarkan Modal Perbulan Yang Diperoleh UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

NO.	Modal	Frekuensi	%
1.	<10.000.000 – 30.000.000	16	53,3
2.	31.000.000 – 50.000.000	5	16,7
3.	51.000.000 – 70.000.000	2	6,6
4.	71.000.000 - 90.000.000	4	13,3
5.	>90.000.000	3	10
TOTAL		30	100

Sumber : Data Diolah 2020

Berdasarkan data Tabel 10 Modal perbulan yang diperoleh UMKM pengguna Dompet Digital di Kecamatan Banjarmasin Tengah memiliki jumlah antara <10.000.000 – 30.000.000 memiliki persentase sebesar 53,3% dengan jumlah 16 buah UMKM di kecamatan Banjarmasin Tengah. Selain itu, Modal Perbulan antara 31.000.000 – 50.000.000 memiliki persentase

sebesar 16,7% dengan jumlah 5 buah UMKM. kemudian modal 71.000.000 - 90.000.000 memiliki persentase 13,3% dengan jumlah 4 buah UMKM. Modal Perbulan dengan jumlah >90.000.000 atau lebih dari sembilanpuluh juta memiliki persentase 10% dengan jumlah 3 buah UMKM. kemudian persentase Modal yang paling rendah yaitu 6,6% dengan jumlah 2 buah UMKM adalah dengan modal antara 51.000.000 – 70.000.000.

Lama Usaha

Tabel 11
Klasifikasi Berdasarkan Lama Usaha Berjalan Pada UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

NO.	Lama Usaha	Frekuensi	%
1.	< 1 Tahun	13	43,3
2.	1 – 2 Tahun	8	26,7
3.	2 -3 Tahun	2	6,6
4.	3 – 4 Tahun	3	10
5.	> 4 Tahun	4	13,3
TOTAL		30	100

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan hasil survei dari data Tabel 11 menyatakan bahwa Lama Usaha Berjalan didominasi oleh jangka waktu < 1 tahun atau kurang dari satu tahun dengan persentase 43,3% yang berjumlah 13 buah UMKM Pengguna Dompot Digital di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Selain itu, untuk jangka waktu 1-2 Tahun memiliki persentase 26,7% dengan jumlah 8 buah. Kemudian, jangka waktu > 4 Tahun memiliki persentase 13,3% yang berjumlah 4 buah. Dilihat dari hasil yang diperoleh maka kesimpulannya adalah perkembangan ekonomi di sektor minuman berkembang di kecamatan banjarmasin tengah. Pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Banjarmasin Tengah semakin maju dilihat dari Usaha-usaha yang baru buka dalam jangka waktu <1 Tahun atau kurang dari 1 tahun.

Tenaga Kerja

Tabel 12
Klasifikasi Berdasarkan Jumlah Tenaga Kerja UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah

NO.	Jumlah Tenaga Kerja	Frekuensi	%
1.	<5 Tenaga Kerja	19	63,3
2.	6 – 10 Tenaga Kerja	9	30
3.	11 – 20 Tenaga Kerja	1	3,3
4.	> 21 Tenaga Kerja	1	3,3
TOTAL		30	100

Sumber : Data Diolah 2020

Berdasarkan Data pada Tabel 12 menyatakan bahwa Jumlah tenaga kerja didominasi oleh jumlah antara <5 Tenaga kerja persentase 63,3% dengan jumlah 19 buah. selain itu UMKM yang menggunakan. antara 6-10 Tenaga Kerja memiliki persentase 30% dengan jumlah 9 buah. sedangkan, 11-20 tenaga kerja dan >21 tenaga kerja memiliki persentase yang

sama yaitu 33,3% dengan jumlah masing-masing 1 buah UMKM. Dilihat dari hasil persentase, kebanyakan UMKM menggunakan Tenaga Kerja yang sedikit untuk usahanya.

Dampak Penggunaan *E-Wallet* atau Dompot Digital

Keunggulan

Tabel 13
Klasifikasi Berdasarkan Keunggulan Penggunaan Dompot Digital Bagi UMKM Di Kecamatan Banjarmasin Tengah

NO.	Keunggulan Dompot Digital	Frekuensi	%
1.	Promo Cashback untuk Konsumen	13	18,3
2.	Praktis dan Sempel	28	39,4
3.	Tidak Perlu Sedia Uang Kembalian	27	38,1
4.	Peningkatan Pelayanan Konsumen	2	2,8
5.	Belum Ada Kemudahan Yang Dirasakan	1	1,4
TOTAL		71	100

Sumber: Data Diolah 2020

Dari Data Tabel 13 menyatakan bahwa keunggulan Dompot Digital dari segi praktis dan simpel memiliki persentase paling tinggi sebesar 39,4% dengan jumlah 28 pengguna. Kemudian, keunggulan penggunaan dompot digital dari segi tidak perlu sedia uang kembalian memiliki persentase 28% dengan jumlah 27 pengguna. Penggunaan Dompot digital yang praktis dan simpel memiliki daya tarik lebih untuk UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah menggunakan dompot digital. Praktis dan simpel biasanya dalam suatu perusahaan lebih dirasakan oleh bagian kasir. Karena, kasir tidak perlu menghitung uangnya satu persatu dan meminimalisir jika uang yang diberikan konsumen kurang. Keunggulan lain seperti tidak perlu sediakan uang kembalian adalah satu hal yang tidak kita sadari. Saat berbelanja kebanyakan konsumen tidak memberikan uang pas saat berbelanja dan cenderung membawa uang besar. Hal ini berpengaruh bagi UMKM jika uang pecah yang mereka miliki habis. Sehingga, dengan adanya Dompot Digital tidak perlu repot untuk mencari uang pecah lagi.

Kendala

Tabel 14
Klasifikasi Berdasarkan Kendala Penggunaan Dompot Digital Bagi UMKM Di Kecamatan Banjarmasin Tengah

NO.	Kendala Dompot Digital	Frekuensi	%
1.	Susah Sinyal, Error atau kesalahan sistem	15	46,9
2.	Uang depending 1x24 jam sampai 2x24 jam	5	15,6
3.	Perlu Double cek	5	15,6
4.	Belum ada kendala	7	21,9
TOTAL		32	100

Sumber: Data Diolah 2020

Berdasarkan Data pada Tabel 14 menggambarkan bahwa kendala Dompot Digital dari segi Susah Sinyal, Error atau Kesalahan sistem memiliki persentase paling tinggi yaitu 46,9% dengan jumlah 15 pengguna. tetapi, beberapa UMKM belum merasakan kendala dari dompet digital dengan persentase sebesar 21,9% dengan jumlah 7 pengguna. Susah Sinyal, Error atau kesalahan sistem mendominasi kendala dari penggunaan dompet digital. Hambatan ini bisa menurunkan tingkat kepuasan konsumen. Sehingga, kendala ini perlu diperbaiki oleh dompet digital agar dapat memperlancar aktivitas jual dan beli.

Dampak Terhadap Peningkatan Pendapatan

Tabel 15
Klasifikasi Berdasarkan Pengaruh Dompot Digital Terhadap Peningkatan Pendapatan

NO.	Pengaruh Dompot Digital	Frekuensi	%
1.	Meningkatkan Pendapatan	21	70
2.	Tidak Meningkatkan Pendapatan	9	30
TOTAL		30	100

Sumber: Data Diolah 2020

Dari Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan dompet digital menurut UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah dapat meningkatkan pendapatan dengan persentase 70% dengan jumlah 21 pengguna. Tetapi, menurut beberapa pengguna yang merasakan bahwa penggunaan dompet digital tidak meningkatkan pendapatan dengan persentase 30% dengan jumlah 9 pengguna. Penggunaan Dompot digital dapat menguntungkan suatu usaha karena program dompet digital seperti promo *cashback* atau diskon untuk konsumen. hal ini, akan meningkatkan penjualan karena konsumen tertarik untuk membeli. peningkatan pendapatan biasanya berkisar antara 10%-15%. *Cashback* yang diberikan ditanggung oleh Dompot Digital dan tidak ditanggung oleh perusahaan. Namun, ada beberapa UMKM yang merasa bahwa dompet digital tidak meningkatkan pendapatan. hal ini karena beberapa Pelaku UMKM tersebut memang tidak ditawarkan program penggunaan dompet digital seperti promo *cashback* atau diskon oleh Dompot Digital. Namun, promo itu sendiri hanya bersifat sementara dan tidak permanen. Sehingga, tingkat penjualan akan sama saja jika tidak ada promo atau *cashback*. Terdapat 9 objek yang tidak merasakan peningkatan pendapatan karena beberapa ada yang tidak mendapatkan penawaran langsung dari dompet digital.

PENUTUP

Implikasi Penelitian

Implikasi dari penelitian ini menemukan bahwa Pertumbuhan Dompot digital di banjarmasin mengalami peningkatan. Pada awalnya, Dompot Digital sudah dikenal sejak tahun

2017. Namun, tingkat pertumbuhan dompet digital baru tinggi pada tahun 2019 belakangan. Ini berarti perkembangan Dompet Digital bertumbuh pesat di Kecamatan Banjarmasin tengah pada tahun 2019-2020. Keunggulan Dompet Digital juga dirasakan oleh pelaku UMKM dan biasanya lebih dirasakan oleh kasir. Seperti, praktis dan simpel karena kasir tidak perlu memegang uang tunai. Walaupun masih terdapat kendala seperti susah sinyal, eror dan gangguan sistem. Tetapi hal tersebut bisa diatasi dengan cara mengecek kondisi dompet digital sebelum digunakan.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan Penelitian ini adalah (1) Populasi yang masih sedikit yaitu 30 UMKM pengguna dompet digital di Banjarmasin. (2) Sulitnya bertemu dengan responden sehingga untuk penelitian memerlukan waktu lama. (3) Tidak ada data UMKM pengguna dompet digital di Banjarmasin. Sehingga untuk memperoleh data harus mengolah data sendiri dengan cara survei langsung ke lapangan. (4) Beberapa responden tidak mau diwawancarai sehingga diperlukan observasi untuk memperoleh data.

Kesimpulan

Kesimpulan dalam Penelitian ini adalah (1) Usaha Kecil Menengah Pengguna Dompet digital di Kecamatan Banjarmasin Tengah rata-rata adalah pelaku usaha yang menjual produk minuman ringan seperti Thaita, Milktea, kopi dan lainnya. Kemasan yang digunakan juga sangat efisien yaitu menggunakan Cup Plastik yang dapat dibawa kemana-mana tanpa harus cemas minuman tidak habis diminum. Usaha Kecil dan Menengah mendorong perkembangan E-wallet atau dompet digital di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Hal ini terbukti dengan data yaitu dalam kurun waktu satu tahun terakhir penggunaan dompet digital semakin meningkat. Penggunaan dompet digital juga didukung dengan tawaran seperti promo-promo. Namun, tidak setiap pelaku usaha ditawarkan promo tersebut. (2) Pengguna dompet digital sebagai alat pembayaran non-tunai bagi UMKM cukup membantu bagi pengguna khususnya pada bagian kasir. Karena kegunaannya yang praktis dan juga membantu pelaku usaha untuk tidak menyediakan uang kembalian. Sayangnya, hal ini tidak sebanding dengan penggunaan dompet digital atau konsumen yang masih sedikit di kota Banjarmasin dan penggunaan dompet digital dari konsumen belum dilakukan secara maksimal. Hal ini karena konsumen melakukan transaksi dompet digital jika ada promo-promo dari dompet digital. Penggunaan Dompet Digital mempengaruhi pendapatan pelaku UMKM walau hanya sedikit. Umumnya dompet digital memberikan setiap pelaku UMKM dengan promo yang berbeda dan bahkan ada yang tidak mendapatkan promo sama sekali. Hal ini tergantung pada jenis dompet digital yang

mereka pakai, dan syarat-syarat lainnya. Beberapa responden menyatakan bahwa semakin lama promo yang diberikan juga semakin sedikit. Namun, walaupun begitu secara tidak langsung Usaha Mikro Kecil Menengah tersebut mendapatkan promosi dari dompet digital.

Saran

Saran-saran yang dikemukakan penulis yaitu (1) Perlu adanya perbaikan dari segi aplikator dompet digital. Seperti, eror dan gangguan sistem. Hal ini, perlu dilakukan perbaikan untuk kelancaran transaksi pelaku UMKM di Kecamatan Banjarmasin tengah.

(2) Pihak UMKM diharapkan untuk mengikuti perkembangan fintech untuk kemajuan usahanya dengan cara membaca berita terbaru tentang dompet digital di internet, koran atau televisi. (3) Pihak UMKM tidak perlu berfokus pada diskon yang diberikan oleh Dompet Digital. Karena, diskon bersifat jangka pendek tapi loyalitas pengguna dompet digital bersifat jangka panjang. Contohnya pengguna GOPAY. (4) Pengguna Dompet Digital suatu saat akan semakin bertambah sehingga harapannya penelitian ini dapat membuka wawasan baru untuk bisa diteliti kembali.

DAFTAR REFERENSI

- Adiprawiro. (2015). *Dalam Dasar Manajemen Keuangan*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Asmie, P. (2008). *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pendapatan Pedagang Pasar Tradisional di Kota Yogyakarta*, Vol 2 hal 197-210.
- B, Siswanto Sastrohadiwiroyo. (2002). *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia Pendekatan Administrasi dan Operasional* (p. 33). Jakarta: Bumi Aksara.
- Bank Indonesia. (2014). *Bank Indonesia Menganalkan Gerakan Nasional Non Tunai*. Diambil kembali 3 2020, dari https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp_165814.aspx
- Bank Indonesia. (2016). *Frequently Asked Question Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran Indonesia*. Diambil kembali dari <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/fintech/faq/Contents/default.aspx>
- Bersatu.com. (2020). *Masyarakat Indonesia Semakin Terbiasa Gunakan Dompet Digital*. Diambil kembali Februari 2020, dari <https://www.bersatu.com/digital/595710-masyarakat-indonesia-semakin-terbiasa-gunakan-dompet-digital>
- bi.go.id. (2020). *Undang-Undang Bank Indonesia*. Diambil kembali Maret 2020, dari <https://www.bi.go.id/id/tentang-bi/uubi/Documents/uu%20bi%2023%20th%2099.pdf>

-
- iPrice. (2019). *Siapa aplikasi e-wallet dengan pengguna terbanyak di Indonesia?* Diambil kembali November 2019, dari <https://iprice.co.id/trend/insights/e-wallet-terbaik-di-indonesia/>
- Komarudin. (1979). *Ensiklopedia Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soekartawi. (2002). In P. A. Samuelson, *Faktor-faktor Produksi* (p. 132). Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan D&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukino, S. (2015). *Pengantar Teori Mikroekonomi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wicaksono, R. (2011). *Analisis Pengaruh PDB Sektor Industri, Upah Rill, Suku Bunga Rill, dan Jumlah Unit Usaha Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Pada Industri Pengolahan Sedang dan Besar di Indonesia Tahun 1990-2008*. Semarang: Universitas Dipenogoro.