

PENGARUH FENOMENA *CASHLESS SOCIETY* TERHADAP GAYA HIDUP DI KALANGAN MAHASISWA

Made Adhiya Wikannanda, S.Pd, Dr. Desy Safitri M.Si, Saipiatuddin, S.pd, M.Si.
Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka,
RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur. 13220. Indonesia.

E-mail: adhiyawika@gmail.

ABSTRACT

Made Adhiya Wikannanda, Influence of the *Cashless society* Phenomenon on Student Lifestyle. Bachelor, Thesis. Jakarta: Program Study Education of Social Science. The Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2019.

This purpose of this study to analyse the phenomenon of *Cashless Society* as a new model in analyzing the student's lifestyle in Jakarta. The data used in this research is primary data by providing questionnaires to students at the Jakarta State University with a total of 80 respondents. The method used is a quantitative approach method. Sampling is performed using the purposive sampling technique. The criteria used in this sampel selection are respondents who have a cashless payment application (Go-Pay) and use it at least 1 (one) time a week. To answer the purpose of the research, the *Theory of Planned Behavior* is used by looking at aspects of the *background factors* and the beliefs of student behavior (*attitude toward the behavior*). The conclusion of this study is that there is a change in the life forms of students in the Social Sciences Education Study Program which is influenced by background factors in the life of *Cashless society* payments through the Go-Pay application and there is an influence in behavioral beliefs (attitude toward the behavior) in community development because the community believes that *Cashless society's* life can help the nation's economy.

Keyword : *Cashless Society, Student Lifestyle, Theory Of Planned Behaviour.*

ABSTRAK

Made Adhiya Wikannanda, Pengaruh Fenomena *Cashless society* terhadap Gaya Hidup Mahasiswa di Jakarta. Skripsi. Jakarta : Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2019.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis fenomena *Cashless Society* sebagai model baru dalam pembentuk gaya hidup mahasiswa di Jakarta. Pengertian *Cashless Society* dalam penelitian ini dibatasi pada pembayaran berbasis Go-Pay. Penggunaan Go-Pay di Indonesia saat ini berada di peringkat tertinggi dibandingkan dengan pembayaran berbasis *cashless* lainnya di masyarakat. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan memberikan kuesioner kepada mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta dengan total 80 responden. Metode yang digunakan metode pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel ini adalah responden yang mempunyai aplikasi pembayaran secara *cashless* (Go-Pay) dan menggunakannya minimal 1 (satu) kali dalam seminggu. Untuk menjawab tujuan penelitian tersebut, digunakan teori perilaku yang direncanakan (*Theory of Planned Behaviour*) dengan melihat aspek latar belakang (*background factor*) dan keyakinan perilaku mahasiswa (*attitude toward the behaviour*). Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya perubahan dalam bentuk kehidupan mahasiswa di Prodi Pendidikan IPS yang dipengaruhi oleh faktor latar belakang dalam kehidupan pembayaran *Cashless Society* melalui aplikasi Go-Pay dan terdapat pengaruh dalam keyakinan perilaku (*attitude toward the behaviour*) dalam perkembangan masyarakat dikarenakan masyarakat percaya bahwa kehidupan *Cashless Society* dapat membantu perekonomian bangsa.

Kata Kunci : *Cashless society, Mahasiswa, Theory of Planned Behaviour.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin pesat, dalam era ini kegiatan

manusia dan teknologi berjalan seiring karena manusia tidak bisa lepas dari kemudahan yang diberikan oleh teknologi. Dalam pergaulan sosial yang terjadi dalam

kehidupan masyarakat akan melahirkan konstruk sosial yang dimulai dari kepribadian diri sendiri, kemudian menyebar menjadi antar individu, lalu dari individu ke individu lainnya membentuk sebuah kelompok yang disebut dengan gaya hidup. Perilaku masyarakat mulai berkembang kearah lebih modern seiring dengan perkembangan teknologi yang menciptakan adanya perubahan dalam segi perilaku dan identitas diri yang baru dalam kehidupan masyarakat. Adanya perubahan dalam segi perilaku termasuk dalam pola konsumsi di era teknologi dan digital, seperti banyaknya masyarakat yang menggunakan transaksi secara online atau disebut dengan *cashless society*. Perubahan sistem pembayaran ini berkembang semakin pesat mengikuti perkembangan teknologi, hal ini membuat adanya perubahan gaya hidup (*life style*) dalam tatanan masyarakat yang dulunya bertransaksi menggunakan uang tunai sekarang digantikan oleh uang elektronik (*e-money*).

Uang elektronik (*e-money*) pertama kali diterbitkan di Indonesia pada bulan April 2007. Sejak pertama kali diterbitkan oleh Bank Indonesia, *e-money* menawarkan beberapa keuntungan bagi para penggunanya dan bagi Bank Indonesia. Beberapa manfaat atau kelebihan dari penggunaan *e-money* dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non-tunai lainnya adalah memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran secara cepat dan aman bagi masyarakat luas, masalah *cash handling* yang selama ini sering dialami ketika menggunakan uang tunai sebagai pembayaran dari industri dapat dipecahkan, meningkatkan efisiensi percetakan uang dan penggandaan uang bagi bank Indonesia.

Perkembangan uang elektronik di Indonesia terbilang cukup cepat dibandingkan dengan perkembangan negara-negara berkembang lainnya. Indonesia sendiri sudah melakukan sosialisasi bagi

penggunaan uang elektronik berbasis teknologi sejak tahun 2006. Hal ini awalnya sebagai penunjang sosialisasi redenominasi uang rupiah namun kemudian dikembangkan menjadi sebuah gerakan bernama Gerakan Nasional Nontunai (GNNT) yang resmi dicanangkan pada 14 Agustus 2014 lalu¹. Bahkan uang elektronik sudah menjalar ke berbagai instansi pendidikan. Di dunia pendidikan aplikasi *e-money* biasa diterima dalam bentuk kartu mahasiswa, ataupun kartu khusus yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi di wilayah institusi terkait. Meskipun *e-money* telah diintergrasikan dengan kartu mahasiswa penggunaannya masih rendah. Hal ini terjadi disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai produk *e-money* yang digunakan dan tidak adanya sikap terbuka dari mahasiswa.² Dibandingkan dengan *e-money*, mahasiswa lebih menyukai pemakaian uang elektronik berbasis internet yang dapat digunakan secara luas contohnya seperti Ovo, T-cash, Paytren, Danaku, atau Go-Pay.

Go-Pay merupakan layanan aplikasi uang elektronik yang terpopuler serta paling banyak diminati oleh publik. Berdasarkan survey yang dilakukan Jakpat dan OJK pada tahun 2018 terhadap 825 responden³, Gopay menempati pemakai tertinggi dengan jumlah persentase 79,39%.

¹Segara, Tirta (2014). "Bank Indonesia Menganangkan Gerakan Nasional Non Tunai." Disalur pada tanggal 1 Desember 2018 dari http://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp_165814.aspx

²Parastiti, Didin Elok, et. al. 2015. "Analisis Penggunaan Uang Elektronik pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang." Univerisitas Negeri Malang. JESP. Vol 7, No.1 Maret 2015.

³Survey JAKPAT bersama OJK, 2018. Daily Social Fintech Report, 2018, <https://dailysocial.id/report/post/fintech-report-2018>



Diagram 1.1 Data Survey Pengguna Fintech E-Money Jakpat dan OJK, 2018.

Fenomena *cashless society* ini dianggap cukup berhasil bagi kalangan mahasiswa karena dianggap cepat dan efektif dalam melakukan pembayaran seperti dalam pembayaran dalam menggunakan transportasi (baik ojek online maupun mobil online) atau hanya sekedar untuk memesan makanan. Go-Pay sebagai pembayaran berbasis aplikasi mempromosikan cara kinerja keuangannya dengan baik, seperti memberikan potongan diskon atau lebih dikenal dengan *cashback* sebesar 50% setiap kali menggunakan Go-Pay dalam melakukan transaksi pembelian barang di mitra yang berkerjasama, mendapatkan potongan gratis ongkos kirim

jika memesan makanan melalui Go-Food, dan berbagai kemudahan lainnya yang disediakan melalui potongan berbentuk voucher. Tingginya minat penggunaan uang elektronik (*e-money*) tentunya tidak hanya dikaitkan dalam bentuk kemudahan di era globalisasi ini, namun telah menjadi simbol penting dalam masyarakat dan kelas menengah dalam menunjukkan identitas atau status sosialnya. Akhirnya, pada mahasiswa, uang elektronik akan menjadi simbol sebagai diferensiasi dengan segmen masyarakat lainnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka fenomena *cashless society* menjadi salah satu faktor perubahan terhadap gaya hidup mahasiswa, hal itu pun berlaku pada

mahasiswa pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta. Hal ini yang melatar belakangi peneliti untuk mengetahui apakah faktor latar belakang (*background factor*) dan keyakinan perilaku (*attitude toward the behaviour*) mempengaruhi gaya hidup mahasiswa serta hubungan faktor tersebut dengan fenomena *cashless society* di Universitas Negeri Jakarta.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan pendekatan korelasional. Metode kuantitatif adalah teknik mengumpulkan, mengelola, menyederhanakan, menyajikan dan menganalisis data agar dapat memberikan gambaran teratur tentang suatu peristiwa dengan observasi yang dapat dinyatakan dengan angka-angka.

Pendekatan yang digunakan adalah korelasional dikarenakan peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh antara fenomena *cashless society* dalam gaya hidup mahasiswa Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Negeri Jakarta. Pembahasan akan mengacu pada hasil observasi lapangan yaitu survey dimana informasi yang diperoleh dari responden dengan menggunakan kuesioner dan skala likert sebagai skala pengukurannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah mahasiswa angkatan tahun 2015-2018 yang menggunakan Go-Pay. Penelitian ini menggunakan metode purposive sampling dalam menentukan sample penelitian. Sampel yang diambil adalah mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial. Sampel ini diambil karena mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial telah

memiliki Go-Pay dan digunakan untuk kegiatan sehari-hari sehingga menurut peneliti dapat mewakili objek penelitian. Berikut ini tabel mengenai perincian sampel.

Tabel 1: Jumlah Sampel

Angkatan	Jumlah Pengguna
2015	20 orang
2016	20 orang
2017	20 orang
2018	20 orang
Total	80 orang

Sumber Data: Prodi Pendidikan IPS UNJ tahun 2019 yang telah diolah oleh penulis.

Terdapat 80 sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Sampel tersebut akan digunakan untuk menganalisis dan menguji hipotesis penelitian.

Analisis Data

Pada bagian analisis data akan dibahas mengenai analisa data mulai dari uji normalitas, uji koefisien determinasi (R^2), uji homogenitas, uji linieritas, dan regresi linier sederhana. Uji normalitas penelitian akan dibahas pada sub bagian pertama. Dilanjutkan oleh analisis koefisien determinasi (R^2) yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi yang diberikan variabel X terhadap perubahan pada variabel Y. Kemudian pada bagian selanjutnya adalah uji homogenitas untuk menguji mengenai sama atau tidaknya varian-varian dari data sampel. Selanjutnya dengan uji linieritas untuk menentukan data yang diperoleh selama penelitian memiliki pengaruh linier atau tidak. Dan bagian kelima menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui arah pengaruh antar variabel.

Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk melihat apakah setiap variabel memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas perlu dilakukan karena uji t mengasumsikan bahwa model regresi

memiliki nilai residual yang terdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Normalitas Variabel X dan Y

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Cashless society</i>	.978	80	.184
Gaya hidup	.985	80	.478
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Hasil uji normatif menunjukkan data berdistribusi dengan normal karena diperoleh nilai T3 untuk variabel X (Cashless Society) nilai sebesar 0,184 dan variabel Y (Gaya hidup) memperoleh nilai sebesar 0,478. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel X dan variabel Y > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa galat taksiran variabel X dan variabel Y berdistribusi normal.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi adalah uji yang digunakan untuk mengetahui berapa besarnya kemampuan variabel independen secara keseluruhan terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini koefisien determinasi menggunakan nilai koefisien determinasi atau R Square.

Tabel 3 Hasil Uji R^2

Model Summary			
Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.783 ^a	.613	.609
a. Predictors: (Constant), <i>Cashless society</i>			

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji R^2 , diperoleh nilai koefisien determinasi atau R Square sebesar 0.783 yang menunjukkan seberapa pengaruh yang diberikan variabel cashless society kepada variabel gaya hidup. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh 61,3% oleh variabel independen yang dipilih yaitu persepsi penggunaan yang mudah dipelajari

(X1) dan interaksi yang mudah dipahami (X2) secara simultan. Sedangkan faktor lain yang ikut memberikan pengaruh terhadap gaya hidup selain faktor yang dipilih dapat diketahui dengan cara 100% dikurangi 61,3% yaitu sebesar 38,7%.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk menguji mengenai sama atau tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi dengan kata lain membuktikan dua atau lebih data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama (homogen). Data yang digunakan dikatakan homogen apabila hasilnya menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($> 0,05$).

Tabel 4: Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.994	21	37	.032

Hasil penghitungan uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,32 yang berarti lebih besar dari 0,05.

Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh selama penelitian, variabelnya memiliki pengaruh yang linier atau tidak linier. Apabila nilai signifikansi deviation from linearity $> 0,05$ (kurang dari 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut variabelnya tidak memiliki pengaruh yang linier. Sedangkan jika deviation from linearity $< 0,05$ (lebih dari 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut variabelnya memiliki pengaruh yang linier.

Berdasarkan data penelitian didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,933 maka model regresi sederhana dapat dipakai untuk memprediksi variabel gaya hidup atau

dengan kata lain ada pengaruh variabel cashless society (X) terhadap variabel gaya hidup (Y).

Regresi Linier Sederhana

Analisis Regresi Linier Sederhana digunakan peneliti untuk melihat adanya pengaruh secara linier antara satu variabel independen (X) dan variabel (Y). Analisis ini juga digunakan peneliti untuk mengetahui arah pengaruh antar variabel.

Tabel 5: Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary			
Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.783 ^a	.613	.609

a. Predictors: (Constant), *Cashless society*

Berdasarkan hasil data diatas dapat dilihat bahwa nilai kolerasi (r) adalah 0,783. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa pengaruh kedua variabel penelitian berada pada kategori kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan analisis secara statistik mengenai pengaruh fenomena Cashless Society terhadap gaya hidup mahasiswa Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta dapat ditarik kesimpulan yaitu fenomena Cashless Society secara signifikan mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Go-Pay. Hal tersebut ditunjukkan dengan persamaan regresi $Y = 29.850 + 0,0670x$ terdapat hubungan positif dan linier secara signifikan yang berarti semakin positif pengaruh fenomena Cashless Society semakin tinggi berpengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa. Hal ini sesuai dengan dengan hasil uji koefisien determinasi yang menunjukkan bahwa nilai t sebesar 11,127 sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh antara fenomena Cashless Society terhadap gaya hidup mahasiswa sebesar 61,3%. Sedangkan nilai 38,7% yang tersisa adalah

nilai dari faktor-faktor lain yang mempengaruhi gaya hidup.

[media/siaran-pers/pages/sp_165814.aspx](https://www.kompas.com/mediasiaran-pers/pages/sp_165814.aspx)

DAFTAR PUSTAKA

Ajzen, I., & Fishbein, M. 2005. *The Influence Of Attitudes On Behavior*. Dalam Edisi D. Albarracin, B. T. Johnson, & M. P. Zanna. *The Handbook Of Attitudes*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Survey JAKPAT bersama OJK, 2018. *Daily Social Fintech Report, 2018*, <https://dailysocial.id/report/post/fintech-report-2018>

Anwar Hidayat, *Pengertian Dan Rumus Uji Saphiro Wilk – Cara Hitung*, 2013 (<http://www.statistikian.com/2013/01/saphiro-wilk.html>, diakses tanggal 28 Januari 2019)

Bambang Prasetyo, Miftahul Jannah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Bank Indonesia. 2011. *Kelancaran Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang Tahun 2011 dalam Mendukung Aktivitas Ekonomi*. Diakses dari www.bi.go.id pada tanggal 11 Januari 2019.

Chaney, David. 2004. *Lifestyle : Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

Marlinah, L. (2016) *Budayakan Cashless Society Sebagai Kebutuhan*. Konferensi Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Parastiti, Didin Elok, et. al. 2015. “*Analisis Penggunaan Uang Elektronik pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang*.”. Universitas Negeri Malang. JESP. Vol 7, No.1 Maret 2015.

Segara, Tirta (2014). “*Bank Indonesia Menganangkan Gerakan Nasional Non Tunai*.” Disalur pada tanggal 1 Desember 2018 dari <http://www.bi.go.id/id/ruang->