

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Penggunaan *E-wallet* (Dompot Digital)

a. Pengertian *E-wallet* (Dompot Digital)

Menurut Rahmayani (Alsyukri, 2021: 4) dompet elektronik (*e-wallet*) 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. Menurut Nadhilah dkk, (2021: 129) dengan adanya *E-wallet* segala transaksi konsumen lebih mudah, cepat, efektif, efisien dan penekanan segala biaya yang lebih murah dengan adanya penerapan teknologi diberbagai sektor.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti berpendapat kehadiran *e-wallet* bukan sekadar inovasi teknologi, melainkan solusi nyata dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi generasi muda. Dompot digital telah mengubah cara kita bertransaksi menjadi lebih sederhana dan efisien. Ini membuktikan bahwa teknologi, jika digunakan dengan bijak, bisa sangat memudahkan hidup membuka peluang untuk berhemat, mengatur keuangan lebih baik, dan tentu saja, menjalani hidup yang lebih praktis di era serba digital.

b. Dasar Hukum *E-wallet* (Undang-Undang Negara)

Menurut Hummam (2024: 19-20) saat ini di Indonesia dompet digital atau uang elektronik menjadi salah satu alat pembayaran secara non tunai yang digunakan dalam transaksi melalui internet atau biasa disebut transaksi *e-wallet*. Uang elektronik telah diatur dalam PBI (Peraturan Bank Indonesia) No.

20/06/PBI/2018, bahwa uang elektronik diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip. (Bank Indonesia, 2018). Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran yaitu dompet digital merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik yang dapat juga menampung dana untuk melakukan pembayaran. (Bank Indonesia, 2016)

Pada Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia pasal 1 angka 6, Bank Indonesia telah mendefinisikan secara tegas mengenai sistem pembayaran yang merupakan satu kesatuan yang utuh dari seperangkat aturan, lembaga, mekanisme untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi. Hal ini berhubungan dengan alat pembayaran, prosedur perbankan sehubungan dengan pembayaran dan juga sistem transfer dana antar bank yang dipakai dalam proses pembayaran. Berbagai kendala dalam penggunaan uang tunai (kertas dan logam) mendorong munculnya inovasi-inovasi baru dalam penciptaan alat pembayaran yang bersifat nontunai. Alat pembayaran non-tunai yang saat ini kita kenal ada yang berbentuk *paper based* (Cek/BilyetGiro), *card-based* (Kartu Kredit, Kartu Debet) dan *electronic based*.

c. Manfaat *E-wallet*

Manfaat *e-wallet* menurut BPR Hasamitra (2024) sebagai berikut:

1. Mempermudah Transaksi. Hadirnya *e-wallet* mempermudah proses transaksi menjadi lebih cepat dan aman. Dengan menggunakan *e-wallet*, transaksi tidak lagi membutuhkan uang tunai sebagai metode pembayaran atau kembalian.
2. Terdapat Banyak Promo. Sudah bukan rahasia lagi bahwa pembayaran menggunakan *e-wallet* biasanya lebih menguntungkan. Hal ini dikarenakan banyak aplikasi *e-wallet* yang menawarkan berbagai jenis promo untuk sejumlah transaksi tertentu.
3. Mencatat Riwayat Transaksi. Menggunakan *e-wallet*, bisa membuat pengeluaranmu lebih tertata. Hal ini dikarenakan, *e-wallet* membantu mencatat riwayat transaksimu mulai dari uang yang masuk hingga uang keluar.

d. Fungsi *E-wallet*

Fungsi *e-wallet* menurut Accurate.id. (2020) yaitu fungsi utama *e-wallet* tentu saja menyimpan uang secara digital. Namun, *e-wallet* tak hanya sebatas tempat menyimpan uang. *E-wallet* hadir dengan berbagai fitur canggih yang membuat hidup semakin mudah dan praktis, seperti:

1. Pembayaran yang Praktis. Bayar tagihan, belanja *online*, atau transfer uang ke teman hanya dengan sekali klik. Tak perlu lagi repot mencari uang receh atau antri di ATM.
2. Belanja Hemat dan Menguntungkan. Dapatkan berbagai promo menarik, diskon, dan *cashback* di toko-toko favorit Anda hanya dengan menggunakan *e-wallet*.

3. Manajemen Keuangan yang Mudah. Pantau pengeluaran dan pemasukan Anda dengan mudah melalui riwayat transaksi yang tersimpan rapi di *e-wallet*.
4. Fitur Canggih Lainnya. *E-wallet* terus berinovasi dengan menghadirkan berbagai fitur menarik, seperti *top up* pulsa, beli tiket transportasi, hingga memesan makanan.

e. Cara Kerja *E-wallet*

Menurut Bank Saqu (2025) berikut adalah cara kerja *e-wallet* di Indonesia:

1. *Scan* dan membuat QRIS: kode *Quick Response* yang dibuat khusus untuk pembayaran pada *merchant* atau transaksi lewat *e-wallet*. Dalam aplikasi *e-wallet* pun bisa membuat QRIS yang nanti di-scan oleh *merchant* untuk kemudahan transaksi.
2. Transfer dana lewat NFC: pada beberapa *smartphone* saat ini ada fitur NFC yang membantumu melakukan transfer dana antara *e-wallet*. Kamu tinggal menempelkan bagian belakang HP-mu ke HP orang lain, tentunya dengan NFC yang menyala, untuk melakukan transfer.
3. *Top up* dan mengirimkan dana: beberapa orang juga saat ini menggunakan *e-wallet* sebagai sumber penerimaan dana. Nantinya, kamu dapat menarik dana yang ada di *e-wallet* ke rekening bank. Kamu juga dapat melakukan *top up* melalui banyak bank.

f. Kelebihan dan Kekurangan *E-wallet*

Adapun kelebihan dan kekurangan *e-wallet* menurut Panjaitan (2021: 26-27) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan *e-wallet* :

- a) Proses Transaksi Lebih Cepat. Jika dibandingkan dengan transaksi langsung, pembayaran melalui *e-wallet* lebih cepat dikarenakan pengguna cukup melakukan *scan barcode* yang telah disediakan oleh penjual tanpa harus menghitung uang atau menunggu kembalian.
- b) Hemat Waktu dan Tenaga. Dengan menggunakan *e-wallet* pembayaran tagihan, asuransi, belanjaan dan sebagainya bisa dilakukan dimana saja tanpa harus pergi ke ATM atau bank. Oleh karena itu, *e-wallet* dapat menghemat waktu dan juga tenaga.
- c) Menghindari Uang Palsu. Saat ini, peredaran uang palsu masih ditemukan dalam melakukan transaksi sehari-hari. Dengan menggunakan *E-wallet* uang yang disimpan dijaga dengan keamanan yang ketat.
- d) Banyak Promo Menarik. Dengan menggunakan *E-wallet*, pengguna akan mendapatkan promo, *cashback*, dan diskon saat melakukan pembayaran dengan batas minimal nominal tertentu.

2. Kekurangan *e-wallet* :

- a) Ada Biaya Admin. Ketika pengguna ingin membayar ke *merchant* tertentu, maka akan dibebankan oleh biaya admin. Dan juga, saat melakukan transaksi dari atau menuju bank akan dibebankan tarif tambahan.
- b) Memancing Pola Hidup Konsumtif. Dengan adanya kemudahan dalam pembayaran menggunakan *e-wallet* serta mendapatkan berbagai promo

yang disediakan maka akan menyebabkan pengguna menjadi tidak mampu mengatur keuangannya sendiri.

- c) *Merchant* Kecil Belum Terjangkau. Dalam menggunakan *e-wallet*, tidak semua merchant terdapat di aplikasi tersebut. Hanya *merchant* yang banyak digunakan oleh masyarakat.

g. Jenis *E-wallet*

Menurut Alif dan Pratama, (2020: 1) berbagai contoh *E-Wallet* yang banyak digunakan di Indonesia adalah OVO, Gopay, Dana, ShopeePay, dan LinkAja dapat dimanfaatkan untuk pembelian pulsa, pembayaran listrik, tagihan makan di restoran.

h. Indikator Penggunaan *E-wallet*

Indikator penggunaan *e-wallet* menurut Kie dan Bonjornahor (2024: 2-3) Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*) adalah suatu kerangka teori yang dirancang untuk memahami sejauh mana pengguna teknologi informasi menerima dan mengadopsi sistem teknologi baru.

1. Persepsi kemudahan, penggunaan merupakan salah satu aspek yang penting dalam mengukur kepercayaan pengguna terhadap sebuah teknologi yang digunakan. (Angelina dan Mashariono, dalam Ramdani dan Lestari 2021: 2-3)
2. Persepsi keamanan, tidak hanya menjadi rahasia dan risiko keselamatan, tetapi juga memiliki dampak signifikan terhadap persepsi pengguna terhadap kegiatan perbankan yang umum dilakukan. (Azzahra dan Supriyadi, dalam Ramdani dan Lestari 2021: 2-3)

3. Persepsi manfaat, menurut Ramdani dan Lestari (2021: 2-3) adalah suatu konsep yang mengacu pada manfaat atau kegunaan yang dirasakan oleh seseorang terkait dengan penggunaan suatu produk, sistem, atau teknologi. Dalam konteks ini, kemanfaatan dapat dikatakan sebagai keyakinan individu bahwa penggunaan suatu hal akan meningkatkan pencapaian kerjanya atau memberikan manfaat yang signifikan dalam aktivitas sehari-hari.
4. Minat penggunaan, menurut Purwanto dalam Syukriyyah dan Karyaningsih minat dipahami sebagai salah satu komponen yang melekat dalam diri individu, merujuk pada dorongan atau keinginan untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Secara lebih rinci, minat diartikan sebagai dimensi psikologis yang mencerminkan ketertarikan atau kecenderungan subjektif individu terhadap suatu tindakan atau kegiatan spesifik. (dalam Ramdani dan Lestari, 2021: 2-3)

2. Perilaku Produktif

a. Pengertian Perilaku Produktif

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023), perilaku dijelaskan sebagai tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Produktif diartikan sebagai menghasilkan atau mendatangkan hasil atau manfaat; mampu menghasilkan dalam jumlah besar; giat atau rajin; bersifat atau mempunyai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu. Menurut Gibb (Halizah dkk, 2023: 10) Perilaku produktif sering dikaitkan pada kewirausahaan karena dapat memberikan sesuatu yang menghasilkan secara nyata. Keterkaitan ini dikaitkan dengan mengenali dengan cepat antara masalah

dan solusi potensial yang menyebabkan munculnya usaha baru. Menurut Werthes dkk, (Halizah dkk, 2023: 11) perilaku produktif juga dikaitkan dengan kreativitas karena keduanya memiliki sinergis yang kompleks dimana kreativitas merupakan karakter penting dari seorang pengusaha. Ketika mahasiswa mampu memanfaatkan peluang dengan penciptaan ide baru, ini menunjukkan adanya perilaku produktif. Seorang mahasiswa yang telah memasuki tahap untuk memulai bisnis, maka menghasilkan persepsi kewirausahaan yang dipengaruhi niat kewirausahaan sebelumnya. Hal seperti ini menunjukkan bahwa perilaku produktif dapat memengaruhi minat mahasiswa untuk berwirausaha (Linan dkk, dalam Halizah dkk, 2023: 11).

Berdasarkan pernyataan diatas, perilaku produktif yang ditandai dengan kreativitas, inovasi, dan kemampuan menemukan solusi nyata tidak hanya mendorong lahirnya usaha baru, tetapi juga berperan penting dalam membentuk minat mahasiswa untuk berwirausaha.

b. Bentuk Perilaku Produktif dalam Konteks Mahasiswa

1. Menabung merupakan kegiatan menyimpan uang untuk kebutuhan masa depan, keadaan darurat, atau investasi jangka panjang, serta menunjukkan kebijaksanaan seseorang dalam mengelola keuangannya. (Khoiriyah dkk, 2024: 244)
2. Investasi merupakan salah satu strategi keuangan yang tidak hanya berfungsi untuk membangun aset, tetapi juga sebagai bentuk perencanaan jangka panjang dalam menghadapi risiko masa depan. (Hidayat dkk, 2025: 99)

3. Peningkatan kapasitas diri seperti kursus, buku, pelatihan, workshop. meningkatkan kepercayaan finansial yang kemudian memperbaiki perilaku budgeting dan investasi, sehingga mahasiswa cenderung menggunakan uangnya tidak hanya untuk konsumsi, tetapi juga untuk persiapan masa depan. (Dheepiga dan Kumar, 2025: 107)
 4. Kegiatan wirausaha menggunakan dana untuk modal usaha, bisnis kecil, atau kegiatan menghasilkan uang. (Suhartanto, 2024: 151)
- c. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Produktif
1. Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, meliputi kondisi psikologis, kepribadian, dan kebiasaan pribadi.
 - a) Literasi Keuangan menurut Azmi dkk, (2025: 5) berkaitan erat dengan pengambilan keputusan keuangan yang rasional (*saving, investing, budgeting*).
 - b) Menurut Azmi dkk, (2025: 5) *self-control* (pengendalian diri) merupakan kapasitas untuk mengatur pikiran, emosi, dan perilaku dalam menghadapi godaan jangka pendek untuk tujuan jangka panjang.
 - c) Menurut Muhdar dkk, (2018: 240) motivasi merupakan motivasi intrinsik (dorongan internal seperti keinginan berkembang) dan motivasi ekstrinsik (dorongan eksternal seperti penghargaan atau keuntungan) sama-sama memengaruhi perilaku produktif.
 - d) Menurut Kurniasari dkk, (2023: 148) Kepercayaan Diri (*Self-Efficacy*) merupakan keyakinan pada kemampuan diri untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai hasil tertentu.

e) Gaya Hidup menurut Azmi dkk, (2025: 5) merupakan gaya hidup mencerminkan pola hidup seseorang dalam aktivitas, minat, dan opini.

2. Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, meliputi lingkungan, dukungan sosial, dan kondisi sekitar.

a) Dukungan Keluarga berupa dukungan keluarga berupa arahan, *role model*, serta stabilitas ekonomi berkontribusi terhadap perilaku finansial mahasiswa. (Fauziah dan Kusumawardani, 2024: 1108)

b) Lingkungan Sosial yaitu norma subjektif (tekanan sosial dari teman, komunitas) memengaruhi niat berperilaku, termasuk perilaku keuangan produktif. (Febrianti dan Prima, 2024: 1199)

c) Teknologi (*E-wallet, Fintech*) memudahkan akses ke layanan keuangan, memengaruhi kebiasaan menabung & berinvestasi. (Prastika dan Kadarningsih, 2025: 67)

d) Promosi dan Media memengaruhi perilaku konsumen dengan menciptakan persepsi kebutuhan; dalam konteks positif, promosi program tabungan atau investasi dapat meningkatkan perilaku produktif. (Sepiana dan Nugraeni, 2024: 773)

d. Indikator Perilaku Produktif

Indikator perilaku produktif menurut Gilmore dan Formm dalam Sedarmayanti (Julianti, 2024: 14-18) sebagai berikut.

1. Tindakan Konstruktif

Mampu bertindak positif dan proaktif dalam menyelesaikan tugas serta berkontribusi pada pencapaian tujuan.

2. Percaya Diri

Memiliki keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri dalam menghadapi tantangan dan mengembangkan potensi.

3. Bertanggung Jawab

Menunjukkan komitmen dan konsistensi dalam menjalankan kewajiban serta memberikan dampak positif terhadap lingkungan sekitar.

4. Memiliki Rasa Cinta terhadap Pekerjaan

Menjalankan tugas dengan antusias, dedikasi tinggi, dan rasa bahagia yang mendorong produktivitas.

5. Mempunyai Pandangan ke Depan

Mampu merencanakan masa depan dengan mempertimbangkan risiko dan peluang secara strategis.

6. Mampu Mengatasi Persoalan dan Menyesuaikan Diri

Fleksibel dalam berpikir dan bertindak, serta mampu menghadapi perubahan dan tantangan dengan fokus pada tujuan.

7. Mempunyai Kontribusi Positif terhadap Lingkungan

Kreatif, imajinatif, dan inovatif dalam menghasilkan solusi yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.

8. Memiliki Kekuatan untuk Mewujudkan Potensi

Mampu mengenali, mengembangkan, dan memaksimalkan bakat serta kemampuan untuk mencapai prestasi optimal.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan penelitian sebelumnya yang berkaitan atau memiliki keterkaitan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti dalam suatu variabel tertentu. Hal ini mencakup penelitian-penelitian sebelumnya yang memberikan wawasan, temuan, atau kerangka kerja konseptual yang dapat mendukung atau membantu pemahaman lebih lanjut terhadap penelitian yang sedang dilakukan. Berikut adalah kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Khofifah & Kardiye (2023) “Intensitas Penggunaan *E-wallet* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis: Perspektif Teori TAM dan UTAUT”

Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan, manfaat, dan pengaruh sosial (*social influence*) memiliki pengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa UNNES. Persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*, namun *social influence* terbukti mampu memperlemah dampak negatif persepsi risiko. Dengan kata lain, mahasiswa cenderung tetap intens menggunakan *e-wallet* meskipun menyadari adanya risiko, karena dipengaruhi oleh kemudahan, manfaat, dan dorongan sosial.

2. Silitonga dkk. (2025) “Analisis Dampak Penggunaan *E-wallet* terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa”

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *e-wallet* mendorong peningkatan frekuensi transaksi dan memengaruhi keputusan konsumsi mahasiswa UNIMED. Faktor utama yang memengaruhi perilaku konsumtif adalah kemudahan akses, promosi, dan *cashback* yang ditawarkan *e-wallet*. Meskipun *e-wallet* memberi kemudahan, sebagian mahasiswa masih menghadapi kendala teknis seperti *top-up*

dan gangguan aplikasi. Penggunaan *e-wallet* juga memengaruhi pengeluaran bulanan mahasiswa, meskipun tidak semua merasa mampu mengontrol pengeluaran dengan baik melalui *e-wallet*.

3. Asriati (2020) “Literasi Ekonomi dalam Membentuk Kepribadian Produktif Mahasiswa”

Penelitian ini menyoroti pentingnya literasi ekonomi dalam membentuk kepribadian produktif mahasiswa program magister pendidikan ekonomi. Literasi ekonomi mencakup pengetahuan konsep keuangan, kemampuan komunikasi, pengelolaan keuangan pribadi, pengambilan keputusan, dan perencanaan keuangan. Mahasiswa dengan latar belakang sebagai pengusaha menunjukkan perilaku lebih produktif dibandingkan mahasiswa pegawai, karena lebih aplikatif dalam menerapkan literasi ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

4. Ningrum dkk (2024) “Penggunaan *E-wallet* dalam Membentuk Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Prodi Manajemen Universitas Islam Batik Surakarta yang di Mediasi Kontrol Diri ”

Penelitian ini menganalisis bagaimana penggunaan *e-wallet* yang dimediasi oleh kontrol diri memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa *e-wallet* mempermudah transaksi dan dapat meningkatkan perilaku konsumtif jika tidak diimbangi dengan kontrol diri yang kuat. Kendali diri memiliki peran penting dalam mencegah perilaku konsumtif berlebihan di kalangan mahasiswa pengguna *e-wallet*.

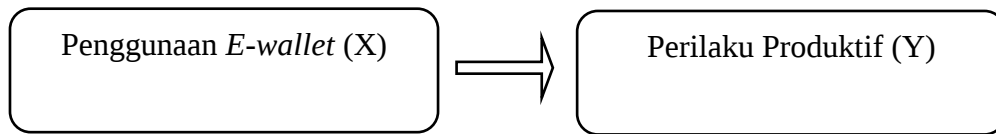
5. Abidzar dkk (2023) “Pengaruh Dompet Digital dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Surakarta”

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh dompet digital dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Surakarta. Melalui pendekatan kuantitatif dengan teknik regresi linear berganda, penelitian ini melibatkan 385 mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa dompet digital berpengaruh positif signifikan, sedangkan literasi keuangan berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Artinya, mahasiswa yang terbiasa menggunakan dompet digital cenderung lebih konsumtif, sementara mahasiswa dengan literasi keuangan yang baik memiliki kecenderungan konsumtif yang lebih rendah. Kesimpulannya, keseimbangan antara kemudahan teknologi dan pemahaman keuangan sangat penting untuk mencegah perilaku konsumtif berlebihan.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Sekaran (Sugiyono, 2019: 60) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir. Pada penelitian ini memiliki tiga variabel, yaitu pengaruh penggunaan *e-wallet* (X) sebagai variabel independen dan perilaku produktif (Y) sebagai variabel dependen. Dengan merujuk pada pernyataan diatas, terbentuklah kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 63) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu dugaan atau jawaban sementara yang perlu diuji melalui penelitian karena belum terdapat kepastian yang mutlak atau pasti terkait dengan hal tersebut.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah: “Pengaruh Penggunaan *E-wallet* Terhadap Perilaku Produktif Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang”.

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

H_a = Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku produktif mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.