

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

**PERUBAHAN FUNGSI UANG TUNAI KE NON-TUNAI MELALUI APLIKASI SMARTPHONE
(STUDI FENOMENOLOGI GAYA BELANJA)**

Muhamad Aji Wicaksono

Program studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya,
muhamadwicaksono@mhs.unesa.ac.id

Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si.

Program studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya,
jacky@unesa.ac.id

Abstrak

Bermodalkan *smartphone* yang digunakan *user/manusia* dalam keseharian ditunjang pula dengan fasilitas internet yang semakin luas, *user/manusia* dapat mencoba suatu bentuk usaha yang dapat ditawarkan kepada konsumen termasuk dalam interaksi jual belinya, salah satunya dengan menyediakan fitur pembayaran Non-Tunai. Adanya fitur pembayaran non-tunai ini mengindikasikan terjadinya perubahan fungsi uang sebagai pembayaran tunai ke non-tunai melalui aplikasi *smartphone*, salah satunya dapat dilihat dari mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya yang menggunakan aplikasi pada *smartphone* untuk metode pembayaran non tunai. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemudahan akses dalam bertransaksi berimbas digaya belanja di masyarakat, masyarakat semakin mudah mengeluarkan uangnya tanpa perhitungan kebermanfaatannya dari mereka gunakan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penulis melakukan terhadap 28 Narasumber dari Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya melalui Wawancara dengan analisis interaktif. Adanya Narasumber tersebut diharapkan mampu mendeskripsikan terkait dengan ucapan maupun aktivitas (tingkah laku) informan oleh peneliti, peneliti berusaha menjawab bagaimana motif belanja pada mahasiswa UNESA yang melakukan Perubahan Fungsi Uang Tunai Ke Non-Tunai Melalui Aplikasi *Smartphone* dari perspektif teori Fenomenologi. Hasil dari pembahasan disimpulkan bahwa yang menjadi motif mahasiswa menggunakan pembayaran *cashless (Non-Tunai)* adalah *cashback*, dorongan atau ajakan dari lingkungannya maupun dari kerabat dekat, serta *influence* dari konten-konten dalam media sosial. Sedangkan *in order to motive*, yaitu: mampu mempersingkat pemanfaatan waktu (efisiensi) dalam pembayaran, mengikuti perkembangan teknologi dan inovasi di masa digitalisasi (modernitas), penggunaan alat pembayaran non-tunai juga mempermudah manajemen keuangan dari Mahasiswa.

Kata Kunci : Fenomenologi, Non-Tunai, Uang

Abstract

With smartphones that are used by users/humans in their daily life, supported by increasingly widespread internet facilities, users/humans can try a form of business that can be offered to consumers, including in buying and selling interactions, one of which is by providing a Non-Cash payment feature. The existence of this non-cash payment feature indicates a change in the function of money as cash payments to non-cash through smartphone applications, one of which can be seen from students of the Faculty of Social Sciences and Law, State University of Surabaya who use applications on smartphones for non-cash payment methods. This phenomenon shows that the ease of access in transactions has an impact on the shopping style in the community, people are getting easier to spend their money without calculating the usefulness of their use. By using a qualitative approach. The author conducted the 28 resource persons from the students of the Faculty of Social Sciences and Law, State University of Surabaya through interviews with interactive analysis. The existence of these resource persons is expected to be able to describe related to the speech and activities (behavior) of informants by researchers, researchers try to answer how the shopping motives of UNESA students who make changes to the function of cash to non-cash through smartphone applications from the perspective of phenomenology theory. The results of the discussion concluded that the motives of students using cashless payments (Non-Cash) were cashback, encouragement or invitations from their environment or close relatives, as well as the influence of content on social media. While in order to motive, namely: being able to shorten the use of time (efficiency) in payments, following developments in technology and information in the period of digitalization (modernity), the use of non-cash payment instruments also facilitates financial management of student..

Keywords: Phenomenology, Non-Cash, Money.

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

PENDAHULUAN

Adanya fitur – fitur sosial media yang mudah diakses dan ditawarkan dalam sistem komunikasi *smartphone* ini tentunya semakin mempermudah manusia dalam berkomunikasi dan tetap terhubung dengan teman, sahabat, bahkan kerabat yang jarang *user/manusia* jumpai dalam keseharian karena padatnya rutinitas yang *user/manusia* jalani sehari – hari. Dengan tersedianya fasilitas – fasilitas sosial media yang semakin memudahkan *user/manusia* tidak hanya dalam berkomunikasi tetapi juga dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari – hari (Agus dan Artaya, 2016:2).

Masyarakat bermadankan *smartphone* yang digunakan *user/manusia* dalam keseharian ditunjang pula dengan fasilitas internet yang semakin luas, *user/manusia* dapat mencoba suatu bentuk usaha yang dapat ditawarkan kepada konsumen termasuk dalam interaksi jual belinya. Puluhan bank di Indonesia mengganti maupun mengupgrade mesin ATM. Semua itu dilakukan untuk menyesuaikan teknologi terbaru perbankan. Yakni, *cardless* atau tanpa kartu. Pemilik rekening bisa mengambil uang di ATM cukup dengan men-scanning kode tertentu di telepon pintar miliknya. Teknologi terbaru tersebut diklaim lebih mudah, cepat, dan aman. Teknologi dengan sistem *cardless* yang diusung FIS telah digunakan lebih dari 2 ribu ATM yang dioperasikan 10 bank di Indonesia.

Selain itu, belum lama ini pemerintahan Indonesia juga mengkampanyekan istilah *cashless society* yang dikeluarkan melalui Bank Indonesia dengan nama progamnya Gerakan Nasional Non-Tunai. Tujuannya tentu saja untuk mempermudah transaksi keuangan masyarakat. Selain mempermudah transaksi keuangan masyarakat. Selain mempermudah transaksi karena mempercepat mobilitas, pembayaran non tunai juga ditujukan untuk gaya hidup yang lebih hemat. Bank Indonesia mencatat bahwa jumlah transaksi uang elektronik di Indonesia terus naik. Pada 2011, tercatat nominal transaksi uang elektronik mencapai Rp 981 milyar. Pada tahun 2017 lalu, jumlahnya mencapai Rp12,375 triliun. Pada tahun 2018, angka transaksi hingga bulan September kembali naik hingga Rp31,6 triliun (Malik, 2020).

Pertumbuhan ini jelas mengindikasikan bahwa uang elektronik semakin lazim digunakan masyarakat. Fenomena ini tak lepas dari gencarnya promosi perusahaan-perusahaan fintech baru seperti PT Visionet Internasional (anak perusahaan Lippo Group) dengan

produk andalan OVO. Visionet meluncurkan promosi 1 rupiah per perjalanan jika pengguna memakai aplikasi jasa kendaraan online Grab. Saat ini grab memang telah terintergrasi dengan layanan OVO.

Menurut peneliti LIPI Wasis Raharjo Jati dalam penelitiannya berjudul *Less Cash Society*, menakar mode Konsumerisme Baru Kelas Menengah Indonesia pada 2015, teknologi berperan besar mendorong kelas menengah Indonesia agar lebih konsumtif melalui kehadiran alat pembayaran elektronik non-tunai (Wasito, 2015:111). Di negara-negara maju, tulis Wasis, kehidupan tanpa uang tunai turut membentuk karakter belanja impulsif (*impulsive buying*) kelas menengah, dimana orang membeli barang tanpa direncanakan. Untuk memenuhi kebiasaan tersebut, saldo dalam jumlah besar pun menjadi suatu keharusan.

Tabel 1 Cashless dan Konsumerisme

Periode	Transaksi Uang Elektronik		Jumlah Uang Elektronik Beredar
	VOLUME (Dalam satuan Transaksi)	NOMINAL (Dalam Rp juta)	
Januari	215.446.513	3.491.803	97.163.539
Februari	187.132.482	3.360.791	103.707.405
Maret	209.336.882	3.458.627	109.775.772
April	204.108.890	3.352.894	113.837.552
Mei	222.927.509	3.534.569	118.650.970
Juni	206.888.770	3.469.727	125.182.806
Juli	241.397.786	3.582.677	131.806.962
Agustus	297.446.773	3.899.474	135.812.593
September	206.809.928	3.517.835	142.477.296

Sumber: data sekunder, diolah 2021

Dalam Tabel 1 dijelaskan peralihan bahwa penggunaan di aplikasi non-tunai mempengaruhi peningkatan uang tersebut. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemudahan akses dalam bertransaksi berimbas digaya belanja di masyarakat, masyarakat semakin mudah mengeluarkan uangnya tanpa perhitungan kebermanfaatan dari merka gunakan. Dalam hal itu ditunjukkan dari tawaran promo yang dimiliki oleh masyarakat dengan promo promo tersebutlah. Seperti layanan makanan makanan yang ada di restoran seperti, CFC, KFC, MCD

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

mendeskripsikan terkait dengan ucapan maupun aktivitas (tingkah laku) informan oleh peneliti. Sifat dari penelitian ini yakni deskriptif sehingga peneliti berusaha untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai perubahan fungsi uang tunai ke non tunai melalui aplikasi *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi yang dilakukan berdasarkan teori Alfred Schutz sebagai pisau analisis mengenai penelitian beralih fungsinya uang tunai ke non tunai melalui aplikasi *smartphone*.

Penelitian ini mengambil lokasi di area kampus Universitas Negeri Surabaya (UNESA) Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum. Surabaya, letak kampus tersebut di daerah Ketintang. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan yaitu Bulan Juni, Bulan Juli, dan bulan Agustus. Dengan Subyek penelitian menggunakan teknik *purposive* yang berarti bahwa teknik pengambilan subyek dengan cara mempertimbangkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Pemilihan subyek dipilih berdasarkan seleksi dari peneliti yakni orang-orang yang memahami masalah yang sedang diteliti (Wirjokusumo dan Ansori, 2009:10). Tujuan dari penggunaan teknik *purposive sampling* ini adalah untuk menentukan sasaran tertentu yang akan diteliti dengan tepat sehingga pihak yang tidak memiliki kepentingan dalam penelitian ini tidak dijadikan sebagai subyek penelitian. Adapun kriteria subyek dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. Narasumber mampu dan bersedia menjawab seluruh pertanyaan yang disampaikan oleh Peneliti.
2. Narasumber merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya
3. Narasumber menggunakan aplikasi pada *smartphone* untuk metode pembayaran non-tunai.
4. Narasumber tidak awam dengan Uang Non-Tunai.

Terkait Teknik pengumpulan data secara garis besar menggunakan dua jenis data yang dibutuhkan diantaranya yakni data primer dan data sekunder. Sedangkan Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Analisis Miles dan Huberman ini merupakan proses analisis interaktif yang berbentuk siklus sehingga dapat mengungkapkan bahwa didalam aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus hingga tuntas sampai data yang diperoleh sudah jenuh.

Teknik analisis Miles dan Huberman terdiri dari tiga komponen, yakni: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*) (Pawito, 2008:14).

KAJIAN PUSTAKA

Teori Uang

Definisi uang dapat dibagi dalam dua pengertian, yaitu definisi uang menurut hukum dan definisi uang menurut fungsinya. Uang menurut hukum merupakan suatu yang telah ditetapkan oleh undang-undang sebagai alat yang sah digunakan untuk bertransaksi dalam kegiatan perdagangan. Sedangkan uang yang dilihat menurut fungsi merupakan sesuatu yang secara umum dapat diterima dalam kegiatan transaksi perdagangan serta dapat juga digunakan dalam pembayaran hutang-piutang (Yuliadi, 2004:41).

Solikin (2002:3), menjelaskan ada empat fungsi dasar uang, sebagai berikut:

- a. Uang sebagai alat tukar (*means of exchange*)
- b. Uang sebagai alat penyimpanan nilai (*store of value*)
- c. Uang sebagai satuan hitung (*unit of account*)
- d. Uang sebagai ukuran pembayaran yang tertunda (*standard for deferred payments*)

Benda yang dipergunakan dan diterima sebagai alat pembayaran dalam sistem perekonomian pada umumnya adalah benda yang dianggap berharga dan mempunyai kegunaan untuk dikonsumsi atau keperluan produksi. Benda yang digunakan sebagai uang tersebut pada umum mudah dibawa dan tidak mudah rusak atau tahan lama. Penggunaan benda sebagai alat tukar yang selanjutnya dikenal dengan sebutan uang, pada mulanya hanya didasarkan pada kesepakatan di antara masyarakat yang mempergunakannya. Suatu benda hanya dapat digunakan sebagai alat tukar setelah disepakati secara umum oleh masyarakat yang bersangkutan, sebagian atau hampir setiap orang harus mau menerima benda tersebut sebagai alat yang dapat digunakan untuk membayar barang yang diperdagangkan (Soemitra, 2009:6).

Penggunaan uang tidak tunai (Non-Tunai) dalam transaksi ekonomi sudah dikenal secara terbatas pada abad ke-18, pada saat evolusi sistem perbankan proses giralisasi, yaitu penyimpanan uang dalam bentuk rekening giro (demand deposit) yang dikenal luas pada abad ke-20, masyarakat mempunyai keleluasaan untuk menggunakan baik warkat perintah penarikan maupun cek untuk melakukan transaksi. Perkembangan dan

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenomenologi Gaya Belanja)

inovasi sistem perbankan yang pesat mengarahkan penggunaan uang sebagai suatu komoditas yang tidak berbentuk secara konkrit (*intangible money*) hal tersebut terkait dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat meningkatkan efisiensi sistem pembayaran serta mengurangi waktu dan biaya yang diperlukan untuk melakukan transaksi dengan menggunakan cek (Solikin dan Suseno 2002:8).

Dalam buku seri kebankesentralan No.1 (2002:5), menyebutkan bahwa sejak tahun 1990-an hingga kini terdapat kecenderungan masyarakat untuk menggunakan uang elektronik (*electronic money* atau *e-money*), seperti internet banking, debit cards, dan automatic teller machine (ATM) card, uang elektronik juga muncul dalam bentuk smart card, yaitu penggunaan *chips* pada sebuah kartu. Penggunaan smart chips sangat praktis hanya dengan mengisi chips dengan sejumlah uang tertentu dan selanjutnya smart chips dapat digunakan dalam melakukan transaksi.

Konsep Aplikasi

Pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris "*application*" yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu.

Aplikasi mempunyai dua tipe, yaitu aplikasi secara online dan aplikasi secara non *online*. Jika aplikasi *online* dibutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya, dan sebaliknya jika aplikasi secara non *online* tidak dibutuhkan jaringan internet untuk mengakses aplikasi tersebut (Sumayyah, 2017:3).

Pengertian aplikasi menurut Jogiyanto "Adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* dan *output*" (Jogiyanto, 1999:12).

Fenomenologi Alfred Schutz

Fenomenologi merupakan teori yang menjelaskan mengenai pengalaman, hal ini semacam cara dalam pemberian pada hal-hal ataupun tindakan atas dasar pengalaman yang ada. Pada dasarnya fenomenologi berhubungan dengan realitas yang ada. Hal tersebut dimaknai atas kesadaran individu akan fenomena yang terjadi pada individu. Fenomenologi dengan ini memiliki tujuan untuk diri *user/manusia* akan

menyadari, mempelajari serta mengontrol apa yang *user/manusia* perbuat dalam bentuk kehidupan sosial.(O Hasbiansyah, 2008; 164).

Fenomenologi pada dasarnya di populerkan oleh Alfred Schutz maupun Edmund Husserl dan Weber. Dalam pemikirannya ini menciptakan dimensi baru dalam fenomenologi, hal ini ditekankan pada beberapa hal yakni bergesernya subjektif menjadi intersubjektif, kesadaran kearah pengetahuan maupun makna, tipikasi maupun lainnya (Kuswarno, 2009; 5). Pemahaman Schutz mengenai fenomenologi ini juga tidak terlepas dari pemikiran Weber, Schutz mengenalkan *because motive* dan juga *in order to motive*. Sumbangan penting Weber dalam hal ini merupakan pada konteks memahami, yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk memahami makna tindakan. Meski demikian, Weber memperoleh kritik dari Schutz tentang pemahamannya mengenai makna tindakan identik dengan motif tindakan. Sebagaimana Weber dalam hal ini memusatkan diri pada tindakan makna individu yang terisolasi tanpa adanya interpretatif dari individu tersebut. dimana dalam hal ini Schutz menjelaskan bahwa tindakan yang dilakukan oleh para aktor tidak datang begitu saja, melainkan ada prihal yang melatarbelakangi tindakan dari aktor tersebut. Pemahaman tindakan bermotif pada tujuan yang hendak dicapai pada demikianlah yang disebut sebagai *in order to motive*. Sedangkan apa yang melatarbelakangi ataupun yang mendahului akan *in order to motive* disebut sebagai *because motive*.

Pemikiran Schutz dalam hal ini mengenai tindakan sosial pada dasarnya melalui penafsiran. Penafsiran tersebut sebagai memperjelas maupun memahami makna yang sesungguhnya. Pada dasarnya tindakan yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dalam masyarakat, sehingga tindakan yang dilakukan oleh manusia bisa jadi merupakan peniruan orang yang ada di *user/manusia* manusia tersebut. secara tidak langsung hal tersebut dapat menciptakan *stock of knowledge* bagi individu. Bernard Raho dalam Rachmad K. Dwi Susilo, menjelaskan bahwa *stock of knowledge* dapat tercipta melalui interaksi yang dilakukan oleh antar individu. Hal ini secara tidak langsung mampu mempengaruhi individu lainnya dalam memahami maupun memfikirkan suatu hal, sehingga *stock of knowledge* nanti akan berperan dalam menjadikan aktor terlibat pada proses tipikasi yaitu tipe-tipe maupun pola-pola tingkah laku yang telah ada (Kuswarno, 2009; 113).

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motif Belanja pada Mahasiswa Unesa Yang Melakukan Perubahan Fungsi Uang Tunai Ke Non-Tunai Melalui Aplikasi *Smartphone*

Transaksi merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan terhadap posisi benda dengan keuangan, contoh aktivitas transaksi tersebut seperti membeli, menjual, membayar gaji pegawai, dan membayar berbagai jenis biaya lainnya. Untuk melakukan berbagai macam transaksi digunakan alat pembayaran sebagai mediana. Alat ini tidak hanya berbentuk tunai, namun dapat juga dalam bentuk non tunai.

Uang merupakan inovasi modern yang menggantikan posisi barter, atau tukar menukar satu barang dengan barang lainnya. Disamping itu terhapusnya sistem pertukaran barter dalam sejarah ekonomi bangsa tidak terjadi dalam waktu yang sama. Sekalipun pertukaran barter mengalami penurunan tajam setelah uang mengambil alih fungsi sebagai alat tukar perdagangan internasional, namun pertukaran barter kini banyak dilihat sebagai alternatif yang bagus dalam perdagangan antar Negara (Sari, 2016; 12).

Berdasarkan pada hasil wawancara terhadap 28 (dua puluh delapan) mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya yang dilakukan oleh Peneliti ditemukan beberapa ahli yang mempengaruhi fenomena Perubahan Fungsi Uang Tunai Ke Non-Tunai Melalui Aplikasi *Smartphone*. Adapun kondisi ini diperkuat dengan eksistensi *platform-platform* digital seperti OVO, Gopay, Dana, Linkaja menjadikan manusia konsumtif dikarenakan mudahnya layanan transaksi melalui digital. Transaksi paling sering digunakan menurut hasil riset lembaga riset berbasis aplikasi, snapchart yaitu transaksi retail (28%), pemesanan transportasi online (27%), dan pemesanan makanan online (20%). Sisanya, untuk transaksi e-commerce (15%) dan pembayaran tagihan (7%). Segmen transaksi pemesanan transportasi online dan pengiriman makanan online, data penelitian Snapcart menunjukkan posisi ovo sebagai dompet digital layanan Grab dan Grab Food menunjukkan 71% Narasumber yang menggunakan OVO untuk transaksi ini (Firman dan Ulfa, 2020; 136). Sehingga dengan dukungan data sebagaimana disebutkan sebelumnya terkait dengan peralihan Uang Tunai Ke Non-Tunai dan potensi Non-Tunai oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosiologi dan Hukum UNESA.

Lebih lanjut berkaitan dengan motif “dalam kerangka untuk” (*in order to*) dan motif “karena” (*because*) perpindahan uang tunai ke non-tunai dihasilkan temuan sebagai berikut:

Because motif peralihan Uang Tunai Ke Non-Tunai

Untuk mendalami motif peralihan uang tunai ke non-tunai berdasarkan *because motif/* “karena” atau didasarkan pada latar belakang social, ekonomi, Pendidikan, budaya, Pendidikan, keyakinan, pada mahasiswa-mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya yang menggunakan aplikasi pada *smartphone* untuk metode pembayaran non tunai dengan rincian pertanyaan sebagai berikut:

Penulis menanyakan “Apa aplikasi pembayaran non-tunai yang anda gunakan?” jawaban Narasumber/ Informan, didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas adalah pengguna Ovo dan Go-Pay.

Penulis selanjutnya menanyakan “Berapa jumlah alat transaksi non tunai yang anda miliki?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan dominan memiliki 3 (tiga) buah aplikasi pembayaran non-tunai dan hanya 7,1% yang memiliki 5 (lima) buah aplikasi pembayaran non-tunai. Penulis selanjutnya menanyakan “Berapa lama telah menggunakan fasilitas tersebut?” jawaban didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas adalah pengguna Aplikasi Pembayaran non-tunai dalam kurun waktu 3-4 tahun. Penulis selanjutnya menanyakan “Apa sebab anda menggunakan Uang Tunai Ke Non-Tunai Melalui Aplikasi *Smartphone*?” didapati bahwa Narasumber/Informan yang menggunakan aplikasi pembayaran non-tunai dimotifasi oleh lingkungan (pertemanan) dan pengaruh media sosial.

Penulis selanjutnya menanyakan “Dengan alasan apa anda menggunakan Uang Tunai Ke Non-Tunai Melalui Aplikasi *Smartphone*?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan menggunakan uang non-tunai karena alasan Modernitas dan Kepraktisan.

Penulis selanjutnya menanyakan “Menurut Bapak/Ibu apakah bapak ibu setuju bahwa Penggunaan alat pembayaran non tunai lebih disukai oleh kerabat/keluarga?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan tidak mendapati hal yang jelas terkait pandangan bahwa keluarga menyukai penggunaan alat transaksi non-tunai. Penulis selanjutnya menanyakan “Menurut Bapak/Ibu apakah bapak ibu setuju bahwa Pemerintah daerah maupun pusat mengeluarkan peraturan yang mendorong penggunaan

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

transaksi non tunai?” jawaban didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas tidak tahu bahwa pemerintah pusat telah mengeluarkan peraturan/regulasi terkait dengan transaksi non-tunai. Beberapa regulasi dalam pandangan penulis yang didiskusikan oleh para Narasumber/Informan seperti Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia, salah satu wewenang Bank Indonesia dalam rangka mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran adalah menetapkan penggunaan alat pembayaran. Dilain sisi juga dilihat dapat dilihat dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/08/PBI/2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (Electronic Money) dalam ketentuan Pasal 1 Angka 3, “Uang Elektronik (Electronic Money) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur:

- diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
- nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip;
- digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut;
- nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan”.

Penulis selanjutnya menanyakan “Menurut Bapak/Ibu apakah bapak ibu setuju bahwa Lingkungan Kampus mengeluarkan peraturan yang mendorong penggunaan transaksi non tunai?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas tidak tahu bahwa lingkungan kampus telah mengeluarkan peraturan/kebijakan yang mendorong penggunaan transaksi non-tunai, 39.3% mahasiswa yang setuju memiliki alasan bahwa kampus telah menyediakan fasilitas berupa akses pembayaran secara non-tunai berikut penyediaan jaringan Wifi.

Penulis selanjutnya menanyakan “Menurut Bapak/Ibu apakah bapak ibu menjadi Pengguna transaksi non tunai disarankan oleh kerabat/keluarga?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas tidak menjadi pengguna aplikasi transaksi non-tunai karena disarankan oleh kerabat/keluarga. Penulis selanjutnya menanyakan “Menurut Bapak/Ibu apakah bapak ibu menjadi pengguna transaksi non tunai karena disarankan oleh rekan kerja/atasan tempat saya bekerja?” jawaban

Narasumber/Informan didapati bahwa hanya setengah (46.4%) Narasumber/Informan yang menjadi pengguna transaksi non-tunai karena disarankan oleh rekan/tempat dia beraktifitas.

Penulis selanjutnya menanyakan “Apakah bapak/ibu menjadi pengguna Transaksi non-tunai disarankan oleh komunitas/lingkungan tempat saya belajar?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas menjadi pengguna aplikasi transaksi non-tunai diakrenakan memperoleh saran dari komunitas (lembaga organisasi) atau lingkungan kampus.

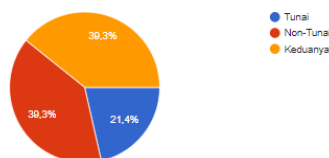
Penulis selanjutnya menanyakan “Apakah bapak/ibu menjadi pengguna Transaksi non-tunai disarankan oleh komunitas/lingkungan tempat saya bermain?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas juga menjadi pengguna aplikasi pembayaran non-tunai karena memperoleh saran dari komunitas/lingkungan bermain seperti mall, kafe, dan tempat bermain lainnya. Penulis selanjutnya menanyakan “Apakah bapak/ibu merasa, menggunakan alat pembayaran non tunai tidak menimbulkan kekhawatiran?” jawaban Narasumber/Informan, didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas merasa bahwa menggunakan alat pembayaran non-tunai memiliki rasa praktis.

***In Order motif* peralihan Uang Tunai Ke Non-Tunai**

Untuk mendalami motif peralihan uang tunai ke non-tunai berdasarkan *in Order motif/atau* “dengan maksud” pada mahasiswa-mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya yang menggunakan aplikasi pada *smartphone* untuk metode pembayaran non tunai dengan rincian pertanyaan sebagai berikut

Penulis selanjutnya menanyakan “Lebih sering mana menggunakan uang tunai atau non-tunai didalam kehidupan sehari-hari anda?” jawaban Narasumber/Informan terdokumentasi sebagai berikut:

Lebih sering mana menggunakan uang tunai atau non-tunai didalam kehidupan sehari-hari anda?
28 jawaban



Gambar.1 Keseringan Penggunaan Uang tunai dan non-tunai oleh Narasumber/Infomran

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

Berdasarkan pada hasil diatas, didapati bahwa Narasumber/Informan bahwa tidak terdapat hal yang mendominasi terkait dengan keseringan penggunaan uang non-tunai dalam kehidupan sehari-hari. Namun dapat dilihat dalam gambar bahwa penggunaan uang non-tunai lebih mendominasi dibanding dengan penggunaan uang tunai. Selanjutnya penulis juga menanyakan “Apa Alasannya?” terkait dengan menggunakan uang tunai atau non-tunai didalam kehidupan sehari-hari. jawaban Narasumber/Informan terdokumentasi sebagai berikut:

Tabel 2 Rasionalitas Kecenderungan menggunakan Uang Tunai atau Non-Tunai

Nama	Pilihan	Alasan
ULFA ARDILLAH AZIZ	Non-Tunai	penggunaan banyak diskon dan ada cicilan
MOHAMMAD HENDI .S	Keduanya	tergantung apa yang tersedia
DINI KURNIA PUTRI	Keduanya	Praktis
SHINTA AYU NOVITASARI	Keduanya	tergantung kebutuhan dan penawaran promo
ANISA ARI ADYATI	Keduanya	mencari promo
DINI AFIFAH R	Keduanya	sesuai keperluan
MOCHAMMAD FEBRYANTO	Tunai	pendukung pekerjaan
BRAM ANDRIAN AMMAR	Keduanya	yang tersedia yang dipakai
GANAGENG PRAYOGO	Keduanya	sesuai kebutuhan
AINUN NOVITA SARI	Non-Tunai	dianjurkan oleh teman karena masa pandemi
MOHAMMAD BAGUS SUPRAYOGI	Non-Tunai	lebih mudah karena konsumen olshop
TIGOR ANDALLA	Tunai	fasilitas yang tersedia masih minim
DUTO MAHARDIKO SHINURAD	Keduanya	tergantung promo non tunai

Nama	Pilihan	Alasan
MANDHA PERSILIYA	Non-Tunai	manajemen uang lebih mudah
NOVIA KUSUMA WARDANI	Tunai	berjaga-jaga semisal non-tunai tidak bisa diakses
SARAH HASNA FADILLA	Non-Tunai	lebih praktis daripada uang tunai
HENI WAHYU KUSWANTI	Tunai	khawatir dilakukan pembajakan
RIKA NUR JANAH	Non-Tunai	lebih efisien
SIAMITA FITRIANI	Non-Tunai	praktis dan banyak casback
HENDY BING PUTRA	Non-Tunai	Prkatis
DELDHA EQY ARTAMALIA	Non-Tunai	lebih banyak transaksi online
FANDI EKA SETYAWAN PUTRA	Keduanya	sesuai kebutuhan dan ketersediaan opsi bayar
INDIRA ZARA UTAMI	Keduanya	tergantung kebutuhan
KHOIRUL ANAM	Non-Tunai	banyak penawaran cashback
MATROKIB	Keduanya	tergantung keadaan adanya pembayaran apa
Ahmad Mustofa	Tunai	lebih aman
YOGA AINUR BIMANTARA	Non-Tunai	hanya untuk jajan di aplikasi
Djamalludin Akbar	Tunai	lebih aman dimasa pandemi

Sumber : hasil wawancara, 2021

Penulis selanjutnya menanyakan “Menurut Bapak/Ibu apakah bapak ibu setuju bahwa Transaksi non tunai mendukung profesi/pekerjaan/aktifitas saya sehari-hari?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan setuju bahwa transaksi non-tunai mendukung profesi /pekerjaan /aktifitas sehari-hari. Penulis selanjutnya menanyakan “Menurut Bapak/Ibu apakah bapak ibu setuju bahwa Transaksi non tunai meningkatkan kemampuan saya dalam mengelola keuangan?” jawaban Narasumber/Informan didapati bahwa Narasumber/Informan setuju bahwa transaksi meningkatkan kemampuan pengelolaan keuangan.

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

Berdasarkan pada hasil diatas, didapati bahwa Narasumber/Informan mayoritas berpendapat bahwa terdapat kebudahan dalam mencari ketersediaan alat pembayaran non tunai (kartu debit, kredit, e-money, smartphone, dsb.) yang ditemui dilingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa peneliti menganalisis dari sisi motif mahasiswa yang termasuk generasi milenial ada 5 motif: Pertama, faktor promo atau diskon atau *cashback* yang diberikan pada aplikasi pembayaran non-tunai. Motif dalam memburu promo yang dialami oleh generasi milenial dalam menggunakan aplikasi Ovo pada Grab, Go-Pay dalam Go-Jek, Shopee Pay dan Dana pada masing-masing *merchant* di pusat perbelanjaan, dan keseleuruhnya pernah dialami oleh Narasumber/Informan. Transaksi Non-Tunai yang digunakan dalam beberapa platform seperti aplikasi Ovo pada Grab, Go-Pay dalam Go-Jek, Shopee Pay dan Dana sejatinya merupakan salah satu bentuk dari Uang yang secara hukum diakui dan secara fungsi memenuhi fungsi dari uang itu sendiri. Apabila melihat *theory of money* yang dijelaskan dalam BAB II bahwa Uang menurut hukum merupakan suatu yang telah ditetapkan oleh undang-undang sebagai alat yang sah digunakan untuk bertransaksi dalam kegiatan perdagangan. Sedangkan uang yang dilihat menurut fungsi merupakan sesuatu yang secara umum dapat diterima dalam kegiatan transaksi perdagangan serta dapat juga digunakan dalam pembayaran hutang-piutang (Yuliadi, 2004:41).

Pendapat penulis bahwa adanya pergeseran penggunaan transaksi tunai ke non-tunai dalam beberapa platform seperti aplikasi Ovo pada Grab, Go-Pay dalam Go-Jek, Shopee Pay dan Dana tidak mempengaruhi fungsi dari uang itu sendiri. Melainkan menjadi penjelasan bahwa dalam praktiknya fungsi uang diterapkan dalam banyak hal (tidak hanya tunai, namun juga non-tunai). Sebagaimana dijelaskan bahwa ada empat fungsi dasar uang, sebagai berikut:

- 1) Uang sebagai alat tukar (*means of exchange*) Dengan fungsi uang sebagai alat tukar seseorang dapat secara langsung menukarkan uang tersebut dengan barang yang dibutuhkan kepada orang lain yang menghasilkan barang tersebut, sehingga seseorang tersebut dapat memenuhi kebutuhannya.
- 2) Uang sebagai alat penyimpanan nilai (*store of value*) Manusia dengan sifat gemar mengumpulkan dan menyimpan kekayaan dalam bentuk barang-barang berharga yang dapat

dipergunakan dimasa yang akandatang, walaupun kekayaan yang dapat disimpan beragam bentuknya dan uang merupakan salah satu pilihan untuk menyimpan kekayaan.

- 3) Uang sebagai satuan hitung (*unit of account*) Apabila satuan hitung tidak ada, dapat dibayangkan kesulitan dalam melakukan penilaian terhadap suatu barang. Dengan adanya uang, tukar-menukar dan penilaian terhadap suatu barang akan lebih mudah dilakukan sehingga dengan adanya uang pertukaran antara dua barang yang berbeda fisik dapat dilakukan.
- 4) Uang sebagai ukuran pembayaran yang tertunda (*standard for deferred payments*) Fungsi uang disini terkait dengan transaksi pinjam-meminjam, dimana uang digunakan untuk menghitung jumlah pembayaran pinjaman tersebut (Solikin 2002:3).

Disini berarti saldo dalam platform pembayaran non-tunai seperti aplikasi Ovo pada Grab, Go-Pay dalam Go-Jek, Shopee Pay dan Dana dianggap sebagai nominal yang dipergunakan dan diterima sebagai alat pembayaran dalam sistem perekonomian pada umumnya adalah benda yang dianggap berharga dan mempunyai kegunaan untuk dikonsumsi atau keperluan produksi.

Beberapa diantara mereka menyatakan bahwa dalam menggunakan promo diskon ataupun *cashback* yang ada di aplikasi membuat pembayaran entah itu makan, minuman, berbelanja maupun menggunakan jasa lainnya (*driver*) menjadi lebih murah.

Faktor kedua, Faktor Media Sosial, sebagaimana menjadi hasil dalam wawancara penulis dengan Narasumber/Informan bahwa 35,7% mahasiswa FISH UNESA tertarik menggunakan Aplikasi Pembayaran Non-tunai tidak karena faktor mengikuti pergaulan/teman, namun juga karena terpengaruh media sosial. Pengaruh ini terjadi dalam rentetan iklan pada *posting/story* dalam Media sosial seperti Instagram yang menyediakan Promo baik promo pada tempat usaha/*merchant* maupun promo-promo lainnya yang disediakan oleh platform aplikasi yang menyediakan fasilitas pembayaran non-tunai. Dilain sisi, faktor media sosial juga mempengaruhi Mahasiswa FISH UNESA karena informasi-informasi pada setiap tempat usaha/*merchant* juga mengiklankan baik dalam bentuk *post* maupun lokasi secara langsung adanya diskon ketika pemesanan dilakukan secara non-tunai.

Faktor ketiga, praktis dalam pembayaran. Era digitalisasi dan modernisasi membawa kepraktisan bagi

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

kita dalam melakukan berbagai hal salah satunya ialah dalam melakukan transaksi pembayaran. Dompot digital yang disediakan berbagai platform aplikasi mampu memberikan pelayanan dengan kemudahan penggunaannya dalam melakukan pembayaran melalui *smartphone* mereka dengan *user interface* yang slelau berubah-ubah menyesuaikan dengan kenyamanan pengguna/*user*. Pengguna hanya perlu terhubung dengan koneksi internet yang mayoritas tersedia dan terjangkau di wilayah surabaya untuk menggunakan aplikasi *smartphone* seperti aplikasi Ovo pada Grab, Go-Pay dalam Go-Jek, Shopee Pay dan Dana. Menurut pandangan Narasumber/Informan keberadaan Uang Tunai Ke Non-Tunai Melalui Aplikasi Smartphone sangat membantu sekali dalam melakukan pembayaran. Pengguna tidak perlu repot lagi dalam pembayaran yang dimana jumlah uang yang dikeluarkan bisa sesuai dengan tarif produk yang di inginkan juga pengguna cukup melakukan scan barcode yang sudah disediakan oleh outlet untuk melakukan pembayaran.

Faktor Keempat adalah dorongan atau ajakan. Salah satu faktor yang memengaruhi mereka dalam menggunakan aplikasi Uang Tunai Ke Non-Tunai Melalui Aplikasi Smartphone seperti aplikasi Ovo pada Grab, Go-Pay dalam Go-Jek, Shopee Pay dan Dana ialah orang terdekat mereka bisa orang tua, saudara, rekan kerja ataupun teman. Motif mereka menggunakan Transaksi non tunai mendukung profesi/pekerjaan/aktifitas sehari-hari dan dengan alat pembayaran non tunai, proses pembayaran yang saya lakukan menjadi lebih cepat / mempersingkat waktu. Dilain sisi, berdasarkan hasil Wawancara, didapati bahwa lingkungan kampus/Lembaga Organisasi serta tempat bermain Mahasiswa FISH UNESA memiliki peran penting dalam mendorong penggunaan alat pembayaran non tunai.

Sehingga berdasarkan pada paparan diatas, bahwa motif dari mahasiswa FISH UNESA berdasarkan teori fenomenologi Alfred Scutz adalah seseorang melakukan sebuah tindakan tentunya berdasarkan pada *because motive* dan *in order to motive*. *Because motive* adalah merujuk kepada kebiasaan dan lingkungan mahasiswa sehingga menjadikan hal tersebut sebagai salah satu alasan untuk melakukan pembayaran non-tunai. Berdasarkan hasil penelitian maka yang menjadi motif mahasiswa menggunakan pembayaran *cashlees (Non-Tunai)* adalah *cashback* atau program promo yang diberikan oleh Platform, dorongan atau ajakan dari lingkungannya maupun dari kerabat dekat (teman,

saudara, rekan kerja/organisasi), serta *influence* dari konten-konten dalam media sosial. Sedangkan *in order to motive* yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat yang diinginkan mahasiswa mau menggunakan layanan yang diberikan oleh aplikasi untuk menggunakan pembayaran non-tunai, yaitu: dengan menjadi pengguna transaksi non-tunai selain mampu mempersingkat pemanfaatan waktu (efesiensi) dalam pembayaran, mengikuti perkembangan teknonologi dan infomrasi di masa digitalisasi (modernitas), penggunaan alat pembayaran non-tunai juga mempermudah manajemen keuangan dari Mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Motif dari mahasiswa FISH UNESA berdasarkan teori fenomenologi Alfred Scutz dapat dilihat pada aspek *because motive* dan *in order to motive*. *Because motive* yang merujuk kepada kebiasaan dan lingkungan mahasiswa sehingga menjadikan hal tersebut sebagai salah satu alasan untuk melakukan pembayaran non-tunai. Berdasarkan hasil penelitian maka *Because Motive* yang mendasari mahasiswa menggunakan pembayaran *cashlees (Non-Tunai)* adalah *cashback* atau program promo yang diberikan oleh Platform, dorongan atau ajakan dari lingkungannya maupun dari kerabat dekat (teman, saudara, rekan kerja/organisasi), serta *influence* dari konten-konten dalam media sosial. Sedangkan alasan *in order to motive* yang merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, harapan, minat yang diinginkan mahasiswa mau menggunakan layanan yang diberikan oleh aplikasi untuk menggunakan pembayaran non-tunai, yaitu: pertama, kemampuan non-tunai yang bisa mempersingkat pemanfaatan waktu (efesiensi) dalam pembayaran, sebagai bentuk mengikuti perkembangan teknonologi dan infomrasi di masa digitalisasi (modernitas), serta penggunaan alat pembayaran non-tunai juga mempermudah manajemen keuangan dari Mahasiswa. Berdasarkan pada kedua motif baik *Because Motive* maupun *in order to motive* tersebut, menjadi dasar perubahan fungsi uang Tunai ke Non-Tunai melalui Aplikasi Smartphone yang disediakan seperti aplikasi Ovo pada Grab, Go-Pay dalam Go-Jek, Shopee Pay dan Dana.

Perubahan Fungsi Uang Tunai ke Non-Tunai melalui aplikasi Smartphone (Studi Fenemologi Gaya Belanja)

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia, Jurnal Socioteknologi Volume 14, Nomor 2, Agustus 2015
- Malik., Abdul 2020, *Transaksi Uang Elektronik Agustus Melesat Tembus Rp17,23 Triliun*, Ini Data Historisnya, online diakses di <https://www.bareksa.com/berita/berita-ekonomi-terkini/2020-10-13/transaksi-uang-elektronik-agustus-melesat-tembus-rp1723-triliun-ini-data-historisnya>, diakses pada 20 April 2021
- Soemitra., Andri 2009. *Bank dan Lembaga Keuangan Syariah.edisi kedua*. Kencana, Jakarta.
- Bagus, Lorens, 2002, *Kamus Filsafat*. Gramedia Pustaka Utama.s, Jakarta
- Nugraha, Januar Putra, dkk, *Punk dan Keluarga: Studi Fenomenologi Motif Menjadi Punks dalam Lingkup Keluarga*, Paradigma. Volume 03 Nomer 02 Tahun 2015
- Jogiyanto. 1999. *Pengenalan Komputer*. Andi Offset, Malang
- Kuswarno, E., 2009, *Fenomenologi: Konsepsi, Fenomena Dan Contoh, Penelitiannya*. Widya Pajajaran, Bandung
- Moustakas, Clark, 1994, *Phenomenological Research Methods*. New Delhi: Sage Publications.
- Hasbiansyah, 2008, *Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi*, Mediator, Vol.9
- Baktiono, R. Agus, dkk, 2015, *Memilih Media Sosial Sebagai Sarana Bisnis Online Melalui Pendekatan Uji Categorical*, EJournal Manajemen Kinerja, Vol.2 Nomor 2 2016
- Suseno, Solikin. 2002, *UANG Pengertian, Penciptaan, dan Peranannya dalam Perekonomian (Seri Kebanksentralan No. 1)*, Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia, Jakarta
- Sumayyah, 2017, *Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Kuliah Pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Berbasis Web*, Tesis, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang
- Tistya, Ayu, 2010. *Fenomena Gaya Hidup Facebook di kalangan Murid-Murid Kelas Menengah Atas SDK Kartitas 3 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan Surabaya: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Surabaya, Surabaya
- Jati, Wasisto Raharjo, 2015, *Less Cash Society: Menakar Mode Konsumerisme Baru Kelas Menengah*