

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-WALLET DANA TERHADAP POLA KONSUMTIF

Diah Lestari¹, Erliyanti Rosmanidar²

^{1,2} Ekonomi Syariah, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹dialestari289@gmail.com , ²elyantirosmanidar@uinjambi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi finansial (fintech) menghadirkan berbagai layanan pembayaran digital, salah satunya e-wallet DANA yang menjadi salah satu aplikasi dompet digital paling banyak digunakan di Indonesia. Kemudahan penggunaan yang ditawarkan, mulai dari akses cepat, metode pembayaran praktis, hingga berbagai promo, diduga memengaruhi pola konsumtif penggunanya, terutama generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet DANA terhadap pola konsumtif pengguna. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik survei melalui kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan e-wallet DANA mempunyai pengaruh signifikan terhadap pola konsumtif, terutama pada aspek kemudahan transaksi, kecepatan akses, dan fitur promo. Kata Kunci: e-wallet, DANA, kemudahan penggunaan, pola konsumtif, fintech.

Kata Kunci: e-wallet, DANA, kemudahan penggunaan, pola konsumtif, fintech.

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism checker no 1481

Doi : prefix doi :

10.8734/musytari.v1i2.359

Copyright : author

Publish by : musytari



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam sektor keuangan menghadirkan perubahan besar dalam cara masyarakat melakukan transaksi. Dompet digital atau e-wallet menjadi salah satu inovasi yang paling diminati. Data Bank Indonesia (2024) menunjukkan bahwa volume transaksi uang elektronik mencapai lebih dari 10 miliar transaksi dalam satu tahun, menggambarkan tingginya tingkat adopsi masyarakat terhadap sistem pembayaran digital. Salah satu e-wallet yang mendominasi adalah DANA. Berdasarkan laporan Data.ai (2024), DANA meraih Top Publisher Awards 2024 dan masuk dalam jajaran aplikasi dengan tingkat penggunaan tertinggi di Indonesia. DANA disukai karena desainnya yang sederhana, mudah digunakan, dan memiliki fitur transaksi yang cepat serta aman. Namun kemudahan tersebut tidak selalu bersifat positif.

Kemudahan akses transaksi dapat mendorong masyarakat melakukan konsumsi secara berlebih. Hal ini diperkuat oleh teori perilaku konsumen yang menyatakan bahwa kemudahan transaksi dapat memperpendek proses pengambilan keputusan sehingga mendorong pembelian impulsif. Fenomena tersebut menunjukkan perlunya kajian ilmiah mengenai pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet DANA terhadap pola konsumtif pengguna. Penelitian ini berupaya menjelaskan hubungan tersebut melalui pendekatan ilmiah.

KAJIAN TEORITIS

1 E-Wallet dan Kemudahan Penggunaanya

E-wallet merupakan dompet digital yang digunakan untuk menyimpan nilai uang elektronik dan melakukan transaksi secara daring tanpa harus menggunakan uang tunai¹. E-wallet memungkinkan pengguna melakukan pembayaran dengan cepat, mudah, dan praktis melalui smartphone. Salah satu e-wallet yang banyak digunakan di Indonesia adalah dana, yang menawarkan fitur pembayaran instan, top-up mudah, integrasi dengan berbagai merchant, serta antarmuka yang sederhana. Konsep kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dijelaskan dalam Technology Acceptance Model (TAM), yaitu sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi tidak memerlukan usaha besar². Dalam konteks e-wallet DANA, kemudahan ditunjukkan melalui proses pendaftaran yang sederhana, navigasi aplikasi yang mudah dipahami, kecepatan transaksi, dan kemudahan akses kapan saja. Semakin mudah suatu sistem digunakan, semakin tinggi kemungkinan seseorang menggunakannya secara berulang.

2 Technology Acceptance Model (TAM)

TAM oleh Davis (1989) menekankan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama, *Perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan), *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan). Davis menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh tidak langsung maupun langsung terhadap penggunaan teknologi melalui persepsi manfaat dan sikap pengguna³. Perluasan TAM oleh Venkatesh & Davis menambahkan bahwa kemudahan penggunaan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mempengaruhi intensi penggunaan berulang. Dalam penggunaan DANA, kemudahan fitur pembayaran dan notifikasi transaksi dapat meningkatkan kenyamanan sehingga mendorong penggunaan lebih sering.

3 Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang membeli barang atau jasa secara berlebihan, tidak berdasarkan kebutuhan, namun lebih pada dorongan emosional, keinginan sesaat, atau pengaruh eksternal seperti promosi³. Rook & Fisher menjelaskan bahwa konsumsi impulsif sering dipicu oleh kemudahan akses serta stimulus pemasaran seperti diskon dan cashback⁴. Dalam konteks e-wallet, perilaku konsumtif dapat muncul karena kemudahan transaksi membuat pengguna tidak merasakan kehilangan uang secara nyata. Pembayaran digital mengurangi hambatan psikologis (*frictionless payment*),

¹ Definisi umum e-wallet dalam literatur sistem pembayaran digital.

² Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly.

³ Schiffman, L. & Kanuk, L. (2009). *Consumer Behavior*. Prentice Hall.

⁴ Rook, D. W., & Fisher, R. J. (1995). *Normative Influences on Impulsive Buying*. Journal of Consumer Research.

sehingga keputusan pembelian berlangsung lebih cepat dan cenderung kurang dipertimbangkan⁵

4. Pengaruh Kemudahan Penggunaan E-Wallet Terhadap Pola Konsumtif

Kemudahan penggunaan e-wallet, termasuk DANA, dapat mempengaruhi pola konsumtif melalui beberapa mekanisme: Mengurangi hambatan transaksi, Transaksi yang cepat dan praktis membuat individu lebih sering berbelanja karena tidak perlu melalui proses pembayaran panjang. Hambatan kognitif dan psikologis semakin kecil, sehingga konsumsi meningkat. Pembelian impulsif meningkat, kemudahan membuka aplikasi dan melakukan pembayaran, ditambah notifikasi promo seperti cashback, mendorong pengguna melakukan pembelian yang tidak direncanakan. Normalisasi pengeluaran digital, pengeluaran dalam bentuk angka elektronik membuat pengguna tidak merasa kehilangan uang secara langsung, sehingga cenderung kurang berhati-hati dalam berbelanja. Frekuensi penggunaan meningkat, TAM menyatakan bahwa kemudahan meningkatkan niat menggunakan teknologi. Ketika DANA mudah digunakan, intensitas penggunaan naik, yang berpotensi meningkatkan konsumsi barang dan jasa yang dibayar melalui e-wallet.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian:

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami fenomena sosial secara mendalam kemudahan penggunaan e-wallet dana dan dampaknya terhadap pola konsumtif di Kecamatan Singkut. Penelitian kualitatif memungkinkan penelitian menggali persepsi, pengalaman, motivasi, serta pola perilaku informan tanpa memanipulasi variabel atau memberikan perilaku tertentu. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran faktual dan kontekstual mengenai tingkat kemudahan penggunaan e-wallet dana terhadap pola konsumtif

Lokasi dan Waktu Penelitian:

Penelitian dilaksanakan di Kecamatan Singkut, Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi. Lokasi ini dipilih secara purposif karena wilayah tersebut merupakan sentra perdagangan yang sedang mengalami peningkatan penggunaan teknologi pembayaran digital, namun masih dihadapkan pada keterbatasan literasi digital dan kesiapan infrastruktur. Penelitian dilakukan selama bulan Januari-Juni 2025.

Sumber Data:

1. Data primer: diperoleh melalui wawancara mendalam dengan pelaku pengguna dana
2. Data sekunder: diperoleh dari dokumen resmi seperti laporan DANA, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta publikasi pemerintah terkait perkembangan penggunaan aplikasi Dana

Teknik Pengumpulan Data:

⁵ Literatur mengenai *frictionless payment* dan perilaku impulsif dalam transaksi digital.

1. Wawancara mendalam kepada pihak informan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan alasan penggunaan -wallet dana.
2. Observasi lapangan terhadap pada aktivitas pembayaran UMKM, fasilitas pendukung digital, serta interaksi konsumen dalam penggunaan e-wallet.

Analisis Data:

Analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Penggunaan E-Wallet Dana Pada Responden di Kecamatan Singkut

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet DANA di kalangan responden mengalami peningkatan signifikan dalam dua tahun terakhir. Data survei mengindikasikan bahwa 87% responden Generasi Z menggunakan DANA sebagai alat transaksi utama, terutama untuk kebutuhan sehari-hari seperti pembelian makanan, transportasi online, belanja daring, dan pembayaran tagihan. Salah satu alasan dominannya penggunaan DANA adalah karena fitur antarmuka yang sederhana, proses top-up yang cepat, serta cakupan merchant yang luas. Selain itu, responden menyebutkan bahwa aplikasi DANA dinilai lebih aman dan stabil dibandingkan beberapa e-wallet lain. Kemudahan akses tanpa perlu uang tunai membuat responden merasa nyaman membawa smartphone saja saat beraktivitas. Kemudahan tersebut secara langsung mendorong frekuensi transaksi, terutama pada kebutuhan impulsif seperti jajan, membeli minuman kekinian, dan belanja kecil lainnya. Responden mengakui bahwa sistem pembayaran cepat membuat mereka jarang mempertimbangkan kembali keputusan sebelum membeli.

2. Dampak Kemudahan Penggunaan Terhadap Kebiasaan Konsumsi Generasi Z

Generasi Z merupakan kelompok paling adaptif terhadap teknologi digital. Penelitian menunjukkan bahwa fitur kemudahan penggunaan pada DANA (kemudahan login, pembayaran satu klik, QRIS instan, dan notifikasi promo) memberikan pengaruh kuat terhadap pola konsumsi mereka.

Beberapa temuan penting adalah:

1. Transaksi spontan meningkat - 71% responden mengaku lebih sering melakukan pembelian tanpa perencanaan karena proses pembayaran yang terlalu muda.
2. Kecepatan transaksi meminimalkan hambatan psikologis - pembayaran digital menghilangkan rasa Kehilangan uang, berbeda dengan uang tunai yang terlihat berkurang secara fisik.
3. Promosi dan cashback DANA memperkuat perilaku konsumtif - survei menunjukkan bahwa promo DANA menjadi faktor paling dominan yang memicu transaksi berulang.
4. Identitas digital Gen-Z - responden menyatakan bahwa memakai e-wallet adalah gaya hidup modern yang dianggap lebih praktis dan kekinian.

Dengan demikian, kemudahan penggunaan tidak hanya memengaruhi perilaku ekonomi, tetapi juga terbentuk sebagai bagian dari identitas sosial generasi muda.

3. Pengaruh Kemudahan Fitur Dana Terhadap Pola Konsumtif

Analisis penelitian menunjukkan hubungan positif antara tingkat kemudahan penggunaan aplikasi DANA dengan pola konsumtif pengguna. Beberapa mekanisme pengaruh yang ditemukan adalah:

a. Kemudahan Akses dan Frekuensi Pembelian

Responden yang menilai DANA sangat mudah digunakan terbukti lebih sering melakukan transaksi harian. Fitur favorit, riwayat transaksi, serta pembayaran otomatis (auto payment) membuat proses pembelian semakin cepat dan praktis.

b. Pembayaran QRIS dan Pembelian Impulsif

Keberadaan QRIS memungkinkan transaksi dilakukan hanya dengan memindai kode. Hampir seluruh responden mengaku melakukan pembelian kecil secara spontan karena tidak perlu membawa uang tunai.

c. Promo dan Cashback dan Pola Konsumsi Berulang

Promo DANA menjadi faktor besar yang memicu konsumtifitas. Responden cenderung membeli sesuatu hanya karena ada cashback meskipun tidak benar-benar membutuhkan barang tersebut.

Dengan demikian, semakin mudah e-wallet digunakan, semakin besar peluang terjadinya perilaku konsumtif, terutama pada generasi muda yang sensitif terhadap promosi digital.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai *Pengaruh Kemudahan Penggunaan E-Wallet DANA terhadap Pola Konsumtif Generasi Z di Kecamatan Singkut* menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi DANA memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan perilaku konsumtif pengguna, khususnya pada kelompok Generasi Z.

Pertama, tingkat penggunaan DANA di Kecamatan Singkut sangat tinggi, terutama di kalangan pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda. Fitur aplikasi yang sederhana, cepat diakses, serta kompatibel dengan berbagai jenis pembayaran membuat DANA menjadi pilihan utama dalam transaksi harian.

Kedua, kemudahan penggunaan terbukti mendorong frekuensi pembelian yang lebih tinggi. Responden mengaku sering melakukan transaksi spontan, terutama pada kebutuhan konsumtif seperti makanan cepat saji, minuman kekinian, belanja daring, dan hiburan

digital. Pembayaran QRIS, fitur saldo DANA, serta promo cashback memicu terjadinya pembelian impulsif.

Ketiga, proses top-up yang cepat dan fleksibel melalui mobile banking atau transfer sesama pengguna menyebabkan kontrol pengeluaran melemah. Kemudahan tersebut membuat pengguna cenderung tidak menyadari jumlah uang yang dikeluarkan dalam satu bulan.

Keempat, hasil analisis menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan e-wallet DANA dan pola konsumtif responden. Semakin mudah aplikasi digunakan, semakin besar kecenderungan responden untuk berbelanja tanpa perencanaan.

Secara keseluruhan, kemudahan penggunaan DANA berperan sebagai faktor yang memperkuat perilaku konsumtif di Kecamatan Singkut. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan literasi keuangan digital bagi generasi muda, agar penggunaan e-wallet dapat dilakukan secara lebih bijak dan tidak berdampak negatif terhadap pola konsumsi jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. MIS Quarterly, 13(3), 319-340.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education. Rook, D. W., & Fisher, R. J. (1995). Normative influences on impulsive buying behavior.

Journal of Consumer Research, 22(3), 305-313.

Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2009). *Consumer Behavior* (10th ed.). Prentice Hall. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.

Widayat, W., & Arifin, B. (2021). Pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 10(2), 45-56.

Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.

Zahra, A. D., & Santoso, D. (2020). Pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet terhadap intensitas transaksi pengguna generasi milenial. *Jurnal Ekonomi Digital*, 4(1), 12-22.