PEMANFAATAN VIDEO EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MASYARAKAT PADA *E-WALLET* DI MASA PANDEMI

Diva Ardhia Rahmania[1], Mochammad Farchan Agil[2], Sela Aulia Siswanto[3], Arwin Datumaya Wahyudi Sumari[4]
[1,2,3]Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang,
[4]*Cognitive Artificial Intelligence Research Group* (CAIRG), Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Malang
arwin.sumari@polinema.ac.id

ABSTRAK

E-wallet merupakan aplikasi yang memiliki fungsi sama dengan uang tunai pada umumnya, tetapi digunakan melalui *smartphone*. Di Indonesia, saat ini sudah banyak generasi yang mulai menggunakan *e-wallet* sebagai alternatif solusi pembayaran mereka. Dengan adanya beberapa pembatasan pandemi COVID-19, pemanfaatan teknologi terbaru yaitu *e-wallet* sebagai alternatif pembayaran non-tunai sangat berguna dan lebih efektif untuk masyarakat, sehingga penggunaan *e-wallet* di Indonesia mengalami perkembangan pesat dalam 5 tahun terakhir. Pada penelitian ini pembahasan difokuskan pada masalah transaksi menggunakan *e-wallet* sebagai solusi alternatif pembayaran modern dengan tujuan memberikan literasi kepada masyarakat perihal pemanfaatan *e-wallet* di era pandemi melalui sarana video. Metode penelitian menggunakan angket daring dengan responden sebanyak 50 orang yang berprofesi sebagai pekerja di Kabupaten dan Kota Mojokerto, mahasiswa yang sebagian besar di Kota Malang, dan murid sekolah di daerah Mojokerto. Rentang usia responden diantara usia 12 hingga 40 tahun. Data tersebut digunakan sebagai landasan terhadap pemberian literasi perihal pemanfaatan *e-wallet* di era pandemi. Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa video literasi digital yang telah dibuat cukup membantu dalam mengedukasi masyarakat tentang manfaat dan penggunaan *e-wallet*. Selain video literasi, dapat juga dilakukan seminar, penyuluhan, pembuatan poster atau pamflet untuk lebih mengedukasi masyarakat tentang pemanfaatan *e-wallet* dalam melakukan transaksi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 32 responden atau 64% dari populasi meyakini bahwa video edukasi dapat mengurangi perilaku konsumtif masyarakat sebagai pengguna *e-wallet.*

Keyword : *literasi digital, pemanfaatan e-wallet, pandemi COVID-19, video edukasi*

1. PENDAHULUAN

Pada 19 Maret 2019, ada 48,67,515 kasus positif Coronavirus Disease of 2019 (COVID-19) yang dikonfirmasi oleh dunia [1] sehingga COVID-19 merupakan krisis kesehatan global terbesar di abad ke-21. Kesehatan dan keselamatan masyarakat sangat penting untuk diperhatikan sehingga selama kasus COVID-19 masih naik dilakukan lockdown di beberapa negara, termasuk Indonesia [2]. Di Indonesia sendiri, kasus COVID-19 hingga 13 November 2020 mencapai 457.735 kasus dan jumlah kasus yang meninggal mencapai 15.037[3]. Pemerintah telah mengumumkan penguncian nasional seperti, *Lockdown*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) masing-masing selama lebih dari enam puluh hari.

Lockdown jenis ini diterapkan di Indonesia untuk mereduksi penyebaran Coronavirus sedini mungkin. *Lockdown* tidak memberikan pilihan lain kepada warga negara kecuali tinggal di rumah. Jarak sosial dan menghindari sentuhan fisik adalah langkah utama untuk menghindarkan diri dari virus COVID-19. Dalam kondisi seperti ini, teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang perekonomian dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, seperti menjaga jarak dan mengurangi sentuhan fisik. Menuju era new normal, tetap memanfaatkan kemajuan teknologi yang tersedia untuk menunjang perekonomian negara dan keluarga sekaligus tetap mematuhi protokol kesehatan untuk mencegah penularan COVID-19 [4].

Perkembangan teknologi yang depat di era modern memberikan dampak pada keseharian masyarakat seperti penggunaan Internet yang semakin meningkat. Jika dibandingkan tahun 2019, terjadi peningkatan sebesar 17% atau kira-kira mencapai 25 juta pengguna Internet dari 272 juta penduduk Indonesia, terdapat sekitar 64% penduduk Indonesia dapat mengakses Informasi di dunia maya. Pengguna jaringan internet dalam kisaran umur 16 hingga sampai 64 tahun, menggunakan perangkat, antara lain *mobile phone* mencapai 96%, dan *smartphone* berjumlah 94%, sedangkan *non-smartphone* sebanyak 21%, sementara *laptop* atau komputer mencapai 66%, *tablet* sebanyak 23%. Selain itu, data juga menunjukan *konsol game* digunakan oleh sekitar 16%, paling sedikit adalah pengguna *virtual reality device* sebanyak 5,1% [5].

Dengan semakin banyaknya pemanfaatan Internet di kehidupan sehari-hari telah mendorong munculnya inovasi-inovasi terbaru dengan memanfaatkan kemajuan teknologi salah satunya di bidang keuangan yaitu *Financial Technology* atau *fintech. Fintech* bukan merupakan layanan yang diberikan oleh perbankan, melainkan model bisnis

baru yang saat ini sangat membantu kebutuhan masyarakat. Jasa-jasa yang diberikan oleh perusahaan penyelenggara *fintech* membantu masyarakat dalam melaksanakan transaksi keuangan tanpa memiliki rekening seperti yang ada pada perbankan pada umumnya [6]. Dilansir dari Kompas.com (2018), transaksi *fintech* dalam sub-sektor pinjam meminjam di Indonesia pada 2017 meningkat 24,6% dari tahun sebelumnya. Di sisi lain, data dari Bank Indonesia menunjukkan perubahan yang signifikan dari 21.869.946 *fintech* di tahun 2012 menjadi 292.299.320 di Desember 2019 [7].

Bank Indonesia (2014) dalam situs resminya mencanangkan Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT) untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan uang non tunai atau *Less Cash Society* (LCS). GNNT direncanakan untuk mengurangi penggunaan uang kertas maupun logam yang berbentuk fisik, karena kemudahannya untuk dibawa, kemudahan saat bertransaksi, dan terjamin keamanannya [8]. Bank Indonesia juga menyebutkan bahwa transaksi nontunai mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Dari data-data tersebut dan melalui kebijakan GNNT menunjukkan layanan pembayaran digital (*fintech payment*) semakin populer, salah satu bentuk penerapannya berupa layanan keuangan berbasis aplikasi yang dikenal dengan *Electronic Wallet* (*e-wallet)*. GoPay, OVO, Dana, LinkAja dan Jenius adalah beberapa bentuk *e-wallet* yang populer digunakan di Indonesia [9].

Sayangnya, dengan tingkat literasi digital masyarakat Indonesia yang masih belum cukup tinggi seperti dalam survei yang mengukur status literasi digital di 34 provinsi Indonesia ditemukan, indeks literasi digital secara nasional belum mencapai level Baik. Dari skor tertinggi adalah 5 dan terendah adalah 1, indeks literasi digital nasional baru mencapai skor 3,47. Dengan kata lain, ada indikasi akses Internet yang tersebar dan terjangkau belum diiringi dengan peningkatan kemampuan masyarakat untuk mengelola informasi dan berpikir kritis [10]. Oleh karena itu dilakukan penelitian ini dengan tujuan meningkatkan minat literasi digital masyarakat melalui video edukasi tentang *e-wallet* atau dompet digital yang berfungsi untuk menambah wawasan masyarakat tentang *e-wallet* dan dapat menggunakan *e-wallet* dengan baik.

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat dirumuskan beberapa masalah berikut ini:

a. Bagaimana cara agar masyarakat yang gagap teknologi dapat mulai menggunakan *e-wallet* dalam kehidupan sehari-hari?
b. Bagaimana cara mengurangi sifat konsumtif penggunaan *e-wallet*?
c. Bagaimana cara agar banyak *merchant* yang melakukan transaksi menggunakan *e-wallet*?

Dari perumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu:

a. Masyarakat teredukasi tentang pentingnya teknologi dalam kehidupan sehari-hari terutama tentang *e-wallet*.
b. Masyarakat terdorong menerapkan pembayaran dengan *e-wallet* dalam kehidupan sehari-hari.
c. Memperbanyak *merchant* yang melakukan transaksi dengan *e-wallet*.
d. Mengetahui cara untuk mengurangi perilaku konsumtif terhadap masyarakat yang menggunakan *e-wallet*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Literasi Digital

Literasi informasi dan literasi digital merupakan topik sentral dalam ilmu Informasi [10]. Berdasarkan kompleksitas lingkungan informasi yang terjadi saat ini, diperlukan literasi yang kompleks dan luas. Ruang lingkup literasi harus dipusatkan pada pemahaman, makna, dan konteks berbasis keterampilan, teknologi khusus, atau seperangkat teknologi. Menanggapi tantangan mendefinisikan literasi digital, berbagai lembaga pendidikan, lembaga khusus, dll telah menciptakan model atau kerangka kerja untuk literasi digital. Kerangka kerja tersebut membantu mendefinisikan literasi digital secara global untuk memenuhi kebutuhan konteks tertentu. Selain itu, kerangka literasi digital dapat digunakan untuk menilai kompetensi siswa dan karyawan, mengidentifikasi area ekspansi dan pertumbuhan, dan secara strategis menerapkan program literasi digital [10].

2.2. Pemanfaatan *E-wallet*

E-wallet adalah aplikasi yang memungkinkan seseorang untuk melakukan transaksi *e-commerce* dengan menyimpan informasi kartu kredit mereka. Pembayaran melalui *e-wallet* dianggap sebagai salah satu yang paling menonjol metode transaksi saat ini karena transaksi elektronik menggunakan *e-wallet* memiliki keunggulan kenyamanan, fleksibilitas dan perlindungan. Karena jumlah sistem pembayaran elektronik telah meningkat, *e-wallet* telah menjadi terkenal dengan menyediakan sejumlah besar layanan di sektor berkuda, pengiriman makanan dan pembayaran tagihan [6]. Tidak hanya menguntungkan untuk pembeli; pedagang menerima *e-wallet* sebagai metode pembayaran karena transaksi tercepat pemrosesan, manajemen kas yang efisien, dan biaya tenaga kerja yang lebih rendah [10].

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014, uang elektronik atau *e-wallet* adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

a. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.

b. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.
c. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
d. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan [11].

2.3. Pandemi COVID-19

Pandemi COVID-19 adalah wabah penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus SARS-CoV-2 yang menurut analisis filogenetik memiliki urutan yang signifikan dengan virus kelelawar. Gejala awal infeksi ini adalah batuk, demam, *malaise*, dan gejala lainnya, termasuk *limfopenia*. Karena virus ini masih relatif baru, penelitian yang memadai belum dilakukan untuk mengobati penyakit ini [3]. COVID-19 termasuk dalam sekitar 10 pandemi terburuk dalam sejarah selain Kolera, Cacar dan Influenza [12]. Penyebaran COVID-19 sendiri tercatat sangat cepat dan masif di Indonesia. Pandemi COVID-19 ini disinyalir bukan hanya menyerang kesehatan, namun juga ekonomi secara global, tak terkecuali Indonesia [13].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah menggabungkan dua metode, yaitu metode kualitatif dengan pendekatan *literature review* atau studi kepustakaan dan metode kuantitatif dengan mengumpulkan responden dan melakukan survei secara daring [14]. Kedua metode dilakukan dengan harapan agar memperoleh tujuan penelitian.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan *literature review* [15] yang diterapkan adalah menggunakan analisis deskriptif dengan data yang berkaitan dengan masalah pada penelitian. Menggunakan sumber bacaan seperti jurnal, artikel, berita, dan lain-lain sebagai bahan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat melalui video. Survei secara daring sendiri dilakukan dengan memanfaatkan kuesioner yang dibagikan kepada responden, setelah mengumpulkan data melalui pendekatan *literature review*. Tujuan penyebaran kuesioner yaitu untuk mengevaluasi tingkat literasi responden terhadap penggunaan *e-wallet* sebelum dan setelah menonton video literasi dari kami.

Untuk teknik pengambilan sampel yang digunakan pada populasi ini adalah teknik *sampling incidental* [16]. Teknik *sampling incidental* adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan atau insidental mengetahui atau mendapatkan *invitation survei* daring penelitian dan bersedia mengisi dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan tersebut merasa itu cocok sebagai sumber data [17].

3.3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data penelitian yang diperoleh langsung dari responden untuk tujuan penelitian [18]. Data primer didapatkan dari hasil survei secara daring melalui kuesioner yang digunakan untuk mengembangkan penelitian ini. Adapun data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh dari laporan-laporan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya [19]. Laporan penelitian itu sendiri didapatkan dari bacaan jurnal, artikel, dan lainnya untuk bahan pembuatan video sebagai bentuk edukasi bagi masyarakat tentang adanya *e-wallet*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil dari penelitian meningkatkan literasi digital pemanfaatan *e-wallet* pada masyarakat di masa pandemi terbagi menjadi empat bagian. Bagian pertama meningkatkan literasi digital masyarakat dengan membuat video tentang *e-wallet* secara singkat yang dapat diakses melalui *youtube*, berisikan pengertian *e-wallet*, contoh *e-wallet*, kelebihan dan kekurangan *e-wallet*, fitur dan kegunaan *e-wallet*, serta saran untuk mengatasi kekurangan *e-wallet*.

Bagian kedua menjelaskan karakteristik responden menurut kelompok usia dan status pendidikan atau bekerja. Pada bagian ketiga menjelaskan pengetahuan tentang *e-wallet* dan perilaku penggunaan *e-wallet*, serta bagian keempat menjelaskan hasil dari literasi digital masyarakat setelah melihat dan menyimak video edukasi *e-wallet* dari tautan youtube berikut ini https://youtu.be/DjSIhLxR1HM yang dibagikan melalui *form* survei.

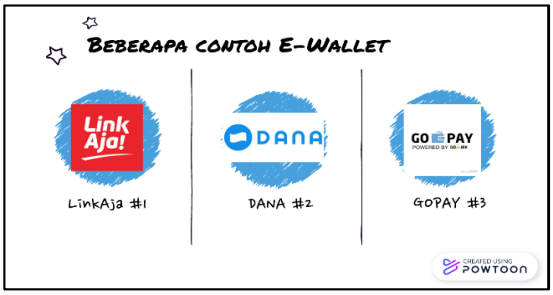
4.1. Video Edukasi *e-Wallet* untuk Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat

Video edukasi tentang *e-wallet* ini dibuat dengan singkat dan bahasa yang mudah dipahami, serta gambar animasi yang menarik agar lebih mudah dalam menarik perhatian untuk menyimak video edukasi tentang *e-wallet* sehingga dapat meningkatkan minat literasi digital di kalangan masyarakat. Gambar 1 menunjukkan pengertian *e-wallet* secara singkat dan mudah dipahami oleh masyarakat dengan maksud *e-wallet* adalah sebuah dompet tetapi dalam bentuk elektronik. Gambar 2 menampilkan beberapa contoh aplikasi *e-wallet* agar masyarakat lebih mudah mengetahuinya seperti Linkaja, Dana, Gopay, dan lainnya.

Pada Gambar 3 dan Gambar 4 menunjukkan keunggulan-keunggulan yang akan didapatkan apabila menggunakan *e-wallet* yaitu transaksi yang dilakukan akan semakin cepat dikarenakan pembayaran dapat dilakukan secara daring sehingga dapat mengurangi interaksi sosial antar masyarakat,

lebih efektif dan efisien daripada pembayaran secara *cash*, karena tanpa harus membawa uang kemana-mana, keamanan penggunaan *e-wallet* lebih terjamin dikarenakan mereduksi niat untuk mencuri, mereduksi adanya penggunaan uang palsu pada saat transaksi, dapat digunakan kapan aja, adanya riwayat transaksi, dan banyak promo [20].

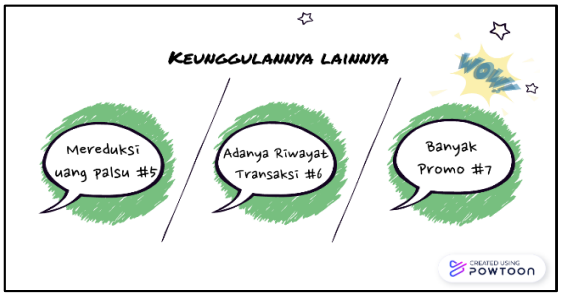
Gambar 1. Pengertian *e-wallet.*



Gambar 2. Beberapa contoh *e-wallet.*

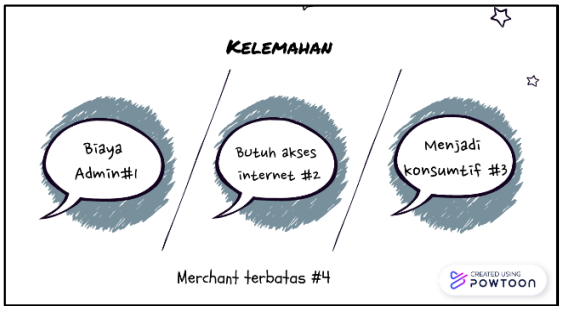
Gambar 3. Keunggulan *e-wallet* 1.

Gambar 5 menyebutkan beberapa kegunaan dan fitur yang dimiliki oleh *e-wallet* secara umum adalah melakukan *top up* digunakan untuk mengisi saldo *e-wallet* yang dapat dilakukan melalui *merchant* ataupun bank, melakukan pembelian seperti tiket, belanja, paket data, pulsa, dan lainnya, melakukan transfer bank, sesama *e-wallet*, dan tarik saldo, pembayaran melalui *scan qr code*, dan pembayaran tagihan seperti pendidikan, Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS), listrik, dan lainnya.



Gambar 4. Keunggulan *e-wallet* 2.

Gambar 5. Kegunaan dan fitur *e-wallet.*



Gambar 6. Kelemahan penggunaan *e-wallet.*

Dalam penggunaan *e-wallet* pengguna akan merasakan beberapa kekurangan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6 yaitu dengan adanya biaya admin untuk pembayaran pada *e-wallet* yang berbeda, *merchant* masih terbatas karena hanya *merchant-merchant* yang bekerja sama menyediakan pembayaran *e-wallet*, *e-wallet* hanya dapat diakses dengan menggunakan internet, dan dapat menjadi lebih konsumtif dikarenakan banyaknya kemudahan yang diberikan.

Gambar 7. Solusi mengurangi sifat konsumtif.

Pada Gambar 7 tersebut juga diberikan solusi untuk mengatasi salah satu kelemahan penggunaan *e-wallet* yaitu meningkatnya sifat konsumtif dengan selalu mengontrol pengeluaran melalui salah satu fitur *e-wallet* riwayat transaksi. Karena dari fitur riwayat transaksi tersebut pengguna dapat melihat daftar transaksi apa saja yang telah dilakukan disertai tanggal transaksi, dan total transaksi.

4.2. Kriteria Responden

Untuk mengetahui kemanfaatan dari video literasi *e-wallet* yang telah dibuat, dilakukan survei kepada anggota masyarakat. Pada survei telah dipilih 50 responden yang mana sebagian besar merupakan generasi milenial atau mereka yang berusia antara 20 sampai 30 tahun dengan jumlah persentase 70%, jumlah persentase yang berusia antara 12 tahun hingga 19 tahun 12%, dan persentase usia 31 hingga 40 tahun adalah 18%. sebagaimana diperlihatkan pada Tabel 1.

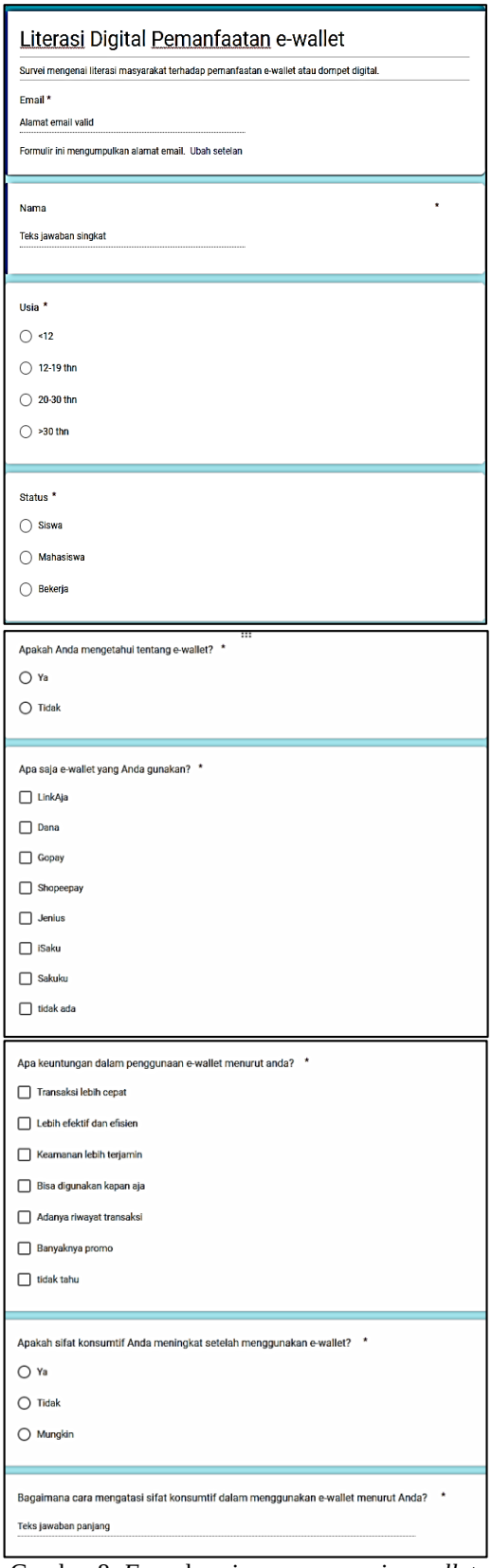
Tabel 1. Kriteria Responden

Kriteria Responden		**Persen-tase**	**Jumlah**
Kelompok Usia	Antara 12 sampai 19 tahun	12%	6
	Antara 20 sampai 30 tahun	70%	35
	Di atas 30 tahun	18%	9
Total			**50**
Kelompok Status Pekerjaan	Siswa	10%	5
	Mahasiswa	62%	31
	Bekerja	28%	14
Total			**50**

Sementara itu untuk kelompok status pekerjaan sebagian besar termasuk mahasiswa dengan persentase 62%, kemudian disusul dengan status bekerja sebanyak 28%, dan terakhir yaitu 10% responden adalah siswa.

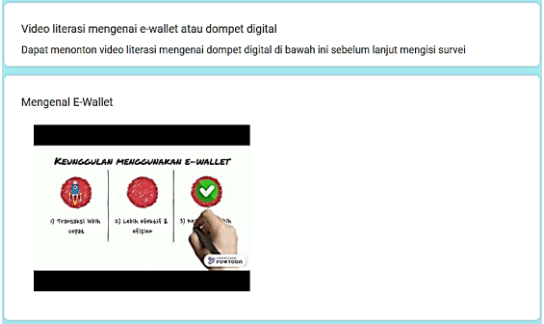
4.3. Survei Literasi Masyarakat tentang *e-Wallet*

Pandangan-pandangan masyarakat mengenai *e-wallet* dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan melalui sarana daring kepada para responden dengan kriteria-kriteria yang disebutkan pada Subbagian 4.2, yaitu terdapat nama, usia, dan status atau profesi responden. Pertanyaan yang diajukan di dalam kuesioner sebagaimana diperlihatkan oleh *form* pada Gambar 8 mencakup seputar pehamanan dasar dan pendapat responden tentang *e-wallet*, seperti apakah sudah mengetahui tentang *e-wallet* sebelumnya, apa saja *e-wallet* yang digunakan, apa keuntungan penggunaan *e-wallet*, apakah sifat konsumtif meningkat setelah menggunakan *e-wallet*, dan solusi untuk mengurangi sifat konsumtif penggunaan *e-wallet*.



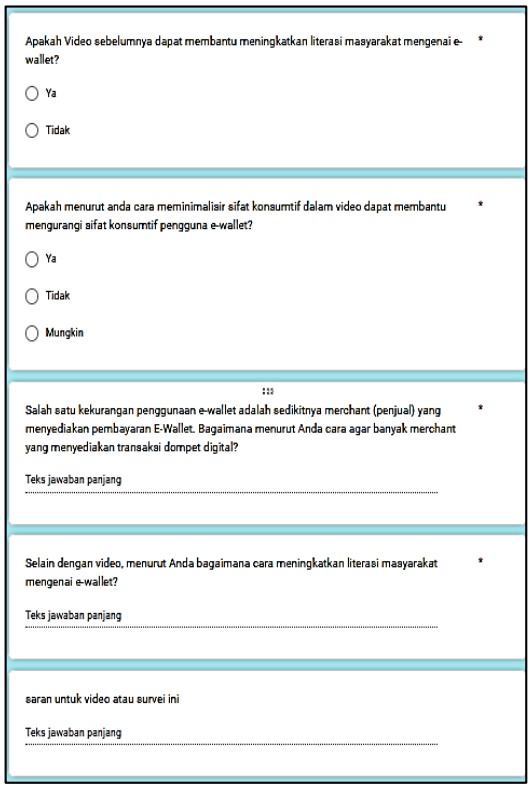
Gambar 8. *Form* kuesioner mengenai *e-wallet*.

Tangkapan video literasi digital tentang pemanfaatan *e-wallet* yang berisikan pengertian, contoh, fitur, keunggulan, dan kelemahan penggunaan *e-wallet* seperti yang dijelaskan pada Subbagian 4.1. diperlihatkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Tangkapan video literasi *e-wallet.*

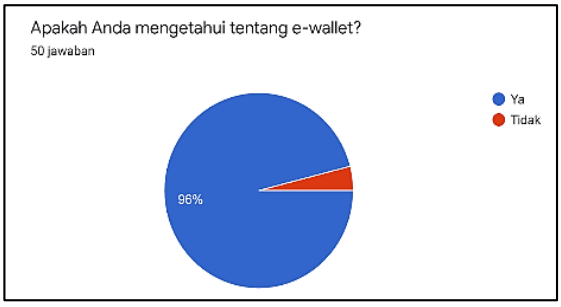
Cara-cara meningkatkan literasi digital masyarakat melalui video edukasi diketahui hasilnya berdasarkan jawaban-jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan berikut ini sebagaimana diperlihatkan pada *form* kuesioner pada Gambar 10. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup: apakah video dapat membantu meningkatkan literasi masyarakat mengenai *e-wallet*, bagaimana cara meminimalisir sifat konsumtif yang disampaikan di dalam video dapat membantu mengurangi sifat konsumtif pengguna *e-wallet*, bagaimana cara agar banyak *merchant* yang menyediakan transaksi dompet digital, bagaimana cara meningkatkan literasi masyarakat mengenai *e-wallet* selain melalui video, dan saran untuk video serta kuesioner yang telah dibuat.



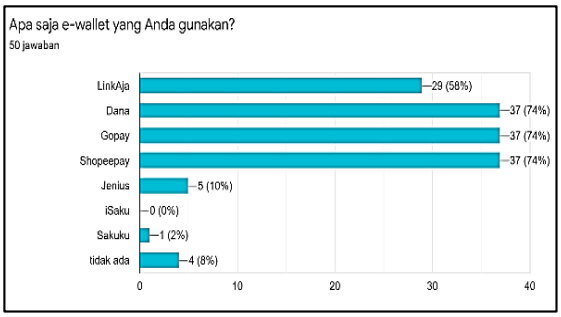
Gambar 10. *Form* kuesioner cara-cara meningkatkan literasi digital masyarakat.

4.4. Penggunaan *E-wallet*

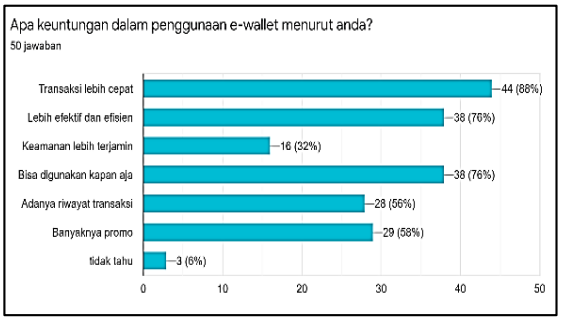
Hasil-hasil survei tentang penggunaan *e-wallet* diperlihatkan pada Gambar 11 hingga Gambar 15. Berdasarkan pada Gambar 11, mayoritas responden sudah mengetahui tentang adanya *e-wallet*. Responden yang tidak mengetahui *e-wallet*, hanya dua orang pada kelompok usia di atas 30 tahun dan satu orang pada usia antara 20 sampai 30 tahun. *E-wallet* yang populer digunakan responden diantaranya adalah Dana, Gopay, dan Shopeepay yang masing-masing digunakan oleh 37 orang sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 12. Sebagian besar responden menyatakan bahwa transaksi dengan *e-wallet* lebih cepat, efektif, efisien, dan dapat digunakan dimana saja, namun responden juga menyetujui bahwa sifat konsumtif masyarakat banyak meningkat dengan penggunaan *e-wallet*. Kedua pendapat ini diperlihatkan dalam Gambar 13 dan Gambar 14.



Gambar 11. Persentase responden yang mengetahui *e-wallet.*



Gambar 12. Jenis-jenis *e-wallet* yang digunakan oleh responden.



Gambar 13. Keuntungan-keuntungan menggunakan *e-wallet.*

Namun di sisi lain, beberapa responden berpendapat bahwa perilaku konsumtif masyarakat dapat dikurangi dengan membatasi saldo. Solusi-solusi untuk hal ini dirangkum dalam Tabel 2 berdasarkan jawaban para responden dalam *form* kuesioner pada Gambar 8.

Gambar 14. Meningkatnya sifat konsumtif responden karena penggunaan *e-wallet*.

Tabel 2. Solusi mengatasi sifat konsumtif.

Solusi Mengurangi Sifat Konsumtif	Jumlah Responden
Memberikan batasan nominal pada diri sendiri	10
Membeli barang sesuai kebutuhan	9
Berhemat	3
Menurunkan hasrat dan menahan diri untuk berbelanja	8
Mengurangi konsumsi	1
Tidak mengisi saldo *e-wallet*	3
Membatasi diri membuka aplikasi belanja (*e-commerce*)	2
Tidak tahu	6
Memantau pengeluaran	2
Mengisi *e-wallet* hanya saat melakukan transaksi	3
Menghapus aplikasi	3
Total	**50**

Beberapa solusi untuk mengatasi sifat konsumtif dalam pemanfaatan *e-wallet* adalah memberi batasan nominal untuk diri sendiri, hanya membeli barang sesuai kebutuhan, berhemat, menurunkan hasrat berbelanja, mengurangi konsumsi, tidak mengisi saldo, membatasi diri dari aplikasi belanja, memantau pengeluaran melalui riwayat transaksi, mengisi *e-wallet* hanya saat hendak melakukan transaksi, dan pilihan terakhir dengan menghapus aplikasi. Saran untuk mengurangi perilaku konsumtif masyarakat dalam video edukasi juga diyakini 32 responden dapat membantu mengurangi perilaku konsumtif masyarakat pengguna *e-wallet* saat ini sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 15.

4.5. Literasi Penggunaan *e-Wallet*

Setelah menonton video literasi pada Gambar 9 mengenai penggunaan *e-wallet* yang dibagikan melalui kuesioner daring dengan tautan yang mengarahkan ke video YouTube, 46 responden atau 92% dari populasi menyatakan bahwa video tersebut dapat membantu meningkatkan literasi masyarakat awam mengenai pemanfaatan *e-wallet*.

Gambar 15. Solusi pada video edukasi *e-wallet* membantu responden

Gambar 16. Hasil menyimak video edukasi *e-wallet.*

Transaksi *e-wallet* didukung oleh ketersediaan *merchant*. Berdasarkan pada jawaban dari para responden dalam *form* kuesioner pada Gambar 10, cara untuk memperbanyak *merchant* yang menyediakan transaksi *e-wallet* adalah dengan melakukan kerja sama antar *merchant* dengan *e-wallet* atau *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS), melakukan sosialisasi untuk mengedukasi pedagang, dan melakukan promosi via digital maupun non-digital.

Tabel 3. Solusi penambahan *merchant.*

Solusi	Jumlah Responden
Sosialisasi/penyuluhan manfaat *e-wallet*	22
Memperluas kerjasama *e-wallet* dan QRIS	14
Melakukan Promosi	10
Tidak mengisi	4
Total	**50**

Di sisi lain, cara untuk meningkatkan literasi digital masyarakat mengenai *e-wallet* selain menggunakan video sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 16, dapat juga dengan menyebarkan poster atau pamflet, juga dapat melakukan seminar dan sosialisasi untuk meningkatkan literasi masyarakat mengenai *e-wallet*. Jawaban-jawaban dari para responden tersebut dirangkum dalam Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 4. Solusi meningkatkan literasi digital masyarakat.

Solusi	Jumlah Responden
Melakukan seminar atau penyuluhan edukasi *e-wallet*	14
Menyebarkan ke media sosial	7
Menyebarkan poster atau pamflet	13
Membuat artikel atau buku tentang *e-wallet*	2
Dari mulut ke mulut	7
Memperbanyak *cashback*	3
Tidak memberikan jawaban	4
Total	**50**

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa menyebarkan video literasi tentang *e-wallet* dapat membantu dalam mengedukasi masyarakat tentang manfaat dari dan cara penggunaan *e-wallet*. Selain menggunakan video, literasi dapat dilakukan dengan menyebarkan poster atau pamflet yang menarik serta melakukan seminar atau penyuluhan tentang manfaat *e-wallet* sehingga masyarakat dapat teredukasi untuk menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi melalui sarana digital.

Agar banyak *merchant* yang menyediakan transaksi menggunakan *e-wallet*, yang sebaiknya dilakukan selain melakukan sosialisasi untuk mengedukasi penjual adalah dengan membangun dan meningkatkan kerja sama dengan *e-wallet* atau QRIS. Di sisi lain, dampak negatif *e-wallet* dapat direduksi dengan membatasi pengisian saldo *e-wallet* atau juga sering melihat riwayat transaksi untuk mengontrol pengeluaran yang harus dilakukan setiap hari atau minggu relatif oleh pribadi masing-masing. 32 responden atau 64% dari populasi meyakini bahwa video edukasi dapat mengurangi perilaku konsumtif masyarakat sebagai pengguna *e-wallet*.

Adapun saran untuk meningkatkan literasi mengenai e-waller dapat dilakukan dengan penyebaran poster, pamflet, melaksanakan seminar, penyuluhan, dan memberikan informasi dari mulut ke mulut untuk mengedukasi masyarakat terutama di era pandemi, karena jika hanya video hanya akan tersebar di generasi muda saja. Untuk video, dapat diperbanyak lagi dengan menambah hal-hal penting dalam hal kelebihan, kekurangan, dan cara mengatasi sifat konsumtif. Khusus untuk perusahaan *e-wallet*, dapat dilakukan dengan memperluas kerja sama dengan *merchant* agar semakin banyak yang menyediakan transaksi *e-wallet* sehingga masyarakat juga semakin mudah dan teredukasi untuk menggunakan *e-wallet*.

Untuk responden, kedepannya lebih dibuat detail kembali seperti kelompok status. Terkait responden, pada kelompok siswa, responden dapat ditambah mencakup siswa Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), atau Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada kelompok mahasiswa terdapat jurusan dan tingkatan kuliah yang sedang ditempuh, dan pada kelompok bekerja, bidang pekerjaan responden juga perlu dicantumkan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] C. Revathy and P. Balaji Assistant Professor, "Determinants of Behavioural Intention on E-wallet Usage: An Empirical Examination in Amid of COVID-19 Lockdown Period," *International Journal of Management (IJM)*, vol. 11, no. 6, pp. 92–104, 2020, doi: 10.34218/IJM.11.6.2020.008.

[2] B. Purwandari, S. A. Suriazdin, A. N. Hidayanto, S. Setiawan, K. Phusavat, and M. Maulida, "Factors Affecting Switching Intention from Cash on Delivery to E-Payment Services in C2C E-Commerce Transactions: COVID-19, Transaction, and Technology Perspectives," *Emerging Science Journal*, vol. 6, no. Special Issue, pp. 136–150, 2022, doi: 10.28991/esj-2022-SPER-010.

[3] A. Rohmah, "Pandemi COVID-19 dan Dampaknya terhadap Perilaku Konsumen di Indonesia," *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 7, 2020.

[4] J. Herdioko, P. B. Titalessy, and B. E. Krisanta, "Motivation of the Use of Digital Wallets in Young Generations in the Time of the Covid-19 Pandemic," *Archives of Business Research*, vol. 9, no. 1, pp. 116–127, Jan. 2021, doi: 10.14738/abr.91.9595.

[5] S. Aulia, "Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompet Digital," *Jurnal Komunikasi*, vol. 12, no. 2, p. 311, Dec. 2020, doi: 10.24912/jk.v12i2.9829.

[6] S. R. Rodiah and I. S. Melati, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang," *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, vol. 1, no. 2, p. 66, Dec. 2020, doi: 10.31331/jeee.v1i2.1293.

[7] D. Pertiwi, W. Suprapto, and E. Pratama, "Perceived Usage of E-Wallet among the Young Generation in Surabaya based on Technology Acceptance Model," *Jurnal Teknik Industri*, vol. 22, no. 1, pp. 17–24, Feb. 2021, doi: 10.9744/jti.22.1.17-24.

[8] R. Hardianti Utari, T. Kartika Pertiwi, P. Studi Magister Manajemen, and F. Ekonomi dan Bisnis, "Persepsi Belanja Menggunakan Aplikasi E-wallet (Studi pada Pengguna E-Wallet DANA di Indonesia)," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research. (Printed)*, vol. 5, no. 1, 2021, [Online]. Available:

http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar,

[9] I. Febrilia, M. Rizan, and J. Pemberdayaan Masyarakat Madani, "Maximizing the Use of e-Wallet (Ovo) for SMEs in Jakarta," no. 2, pp. 318–330, doi: 10.21009/JPMM.004.2.11.

[10] H. M. R. T. R. Sulistianingsih, "Dampak Literasi Digital dan Faktor Demografi terhadap Perilaku Keuangan Pinjaman Online di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Akuntansi Unihaz:JAZ*, vol. 3, no. 2, pp. 196–209, 2021.

[11] I. Kumala and I. Mutia, "Pemanfaatan Aplikasi Dompet Digital terhadap Transaksi Retail Mahasiswa," *Seminar Nasional Riset dan Teknologi*, pp. 64–69, 2020.

[12] M. Fansuri Mohd Zahari and M. Adham Hambali, "The Effects of COVID-19 Pandemic and Cashless Society Fault Localization View project Aspect oriented slicing for maintenance purpose View project", [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/357242865

[13] O. Siti, N. Fatoni, C. Susilawati, and L. Yulianti, "Dampak COVID-19 Terhadap Perilaku Konsumen Dalam Penggunaan E-wallet di Indonesia." [Online]. Available: https://www.merdeka.com/uang/virus-corona-terjadi-6-bulan-daya-beli-masyarakat-

[14] N. Singh and N. Sinha, "How perceived trust mediates merchant's intention to use a mobile wallet technology," *Journal of Retailing and Consumer Services*, vol. 52, Jan. 2020, doi: 10.1016/j.jretconser.2019.101894.

[15] J. Fadhilah, C. A. A. Layyinna, R. Khatami, and F. Fitroh, "Pemanfaatan Teknologi Digital Wallet Sebagai Solusi Alternatif Pembayaran Modern: Literature Review," *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, vol. 2, no. 2, pp. 89–97, Aug. 2021, doi: 10.36596/jcse.v2i2.219.

[16] K. G. Satyadharma and B. Sudaryanto, "Studi pada Pengguna Aplikasi ShopeePay Mahasiswa di Kota Semarang," *Diponegoro Journal of Management*, vol. 10, no. 1, [Online]. Available: http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr

[17] R. Sulistyowati, L. S. Paais, and R. Rina, "Persepsi Konsumen terhadap Penggunaan Dompet Digital." [Online]. Available: http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/isoquant

[18] A. S. Kustono, A. Y. A. Nanggala, and I. Mas'ud, "Determinants of the Use of E-Wallet for Transaction Payment among College Students," *Journal of Economics, Business, & Accountancy Ventura*, vol. 23, no. 1, Jul. 2020, doi: 10.14414/jebav.v23i1.2245.

[19] K. Rajagopal, V. Mahajan, and S. Bhatt, "E-wallet service, an Initiative Towards Payment Digitalization," 2021. [Online]. Available: www.psychologyandeducation.net

[20] S. Ivan Goenawan, C. Natalia, F. Prasepta Sejahtera, and A. A. K, "Analisa Timbangan Data Dampak Positif dan Negatif Dompet Digital," 2021