



## Analisis Faktor Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money dan Munculnya Cashless Society di Indonesia

Mohammad Rafki Nazar<sup>1</sup>, Utari Arifah<sup>2</sup>, Serena Maharani Fitri<sup>3</sup>,  
Syifa' Aulia Santika Putri<sup>4</sup>, Muhammad Pradiptya Ramadianto<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Telkom

### Abstract

Received: 10 Februari 2023

Revised: 21 Februari 2023

Accepted: 2 Maret 2023

The purpose of this research is to analyze the use of electronic money which has a negative impact on society and weaknesses or deficiencies in the use of electronic money. The research method used was to conduct research on respondents using the Google form and also complemented by several sources from trusted websites, books, and relevant journals.

**Keywords:** Electronic Money, Technology, Cashless Society

(\*) Corresponding Author

[nazarrafki@gmail.com](mailto:nazarrafki@gmail.com)

[utariarifah@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:utariarifah@student.telkomuniversity.ac.id)

[serenamaharani@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:serenamaharani@student.telkomuniversity.ac.id)

[syifaaulia@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:syifaaulia@student.telkomuniversity.ac.id)

[masdipta@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:masdipta@student.telkomuniversity.ac.id)

**How to Cite:** Nazar, M., Arifah, U., Fitri, S., Putri, S. A., & Ramadianto, M. (2023). Analisis Faktor Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money dan Munculnya Cashless Society di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 287-295. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7816294>

## PENDAHULUAN

Di zaman revolusi industri 4.0 semua hal yang dilakukan di kehidupan sehari-hari mengalami perubahan, termasuk juga dalam hal metode pembayaran yang digunakan oleh masyarakat. Saat ini sedang marak metode pembayaran dengan menggunakan *electronic money* atau biasa disebut *e-money* yang kemudian memunculkan adanya *cashless society*.

Dalam era perkembangan saat ini dengan diiringi Teknologi dan Informasi yang selalu berkembang secara meningkat dan juga perkembangannya membuktikan dengan adanya Berbagai sumber data yang terpercaya, komunikasi secara digital dan Alat Pembayaran Secara Digital. Dalam perkembangannya yang menjadi kemudahan dalam melakukan aktivitas sehari hari. sistem pembayaran menjadi prioritas karena akan membuat suatu proses yang akan diproduksi serta dengan transaksi secara efisien.

Adanya sistem pembayaran di negara Indonesia dengan menggunakan uang kertas rupiah, sudah ada sejak berdirinya Pemerintahan Kerajaan Nusantara, nilai mata uangnya seperti emas dan perak dan diukur dengan besaran berat dan tahun 1971, pemerintah mengeluarkan Surat Keputusan No. 60 Tahun 1971, yang memberikan kewenangan kepada Bank Indonesia untuk mencetak dan mengedarkan uang kertas. Seiring berjalannya waktu dan perubahan perkembangan sistem, peran sistem pembayaran tunai telah berubah menjadi sistem pembayaran elektronik.

Pembayaran elektronik bertujuan untuk permudah masyarakat dahulu selalu menyimpan uang lembaran berupa cash yang sangat banyak tentu akan merepotkan dengan keamanannya yang tidak terjamin menjadi aman, oleh karena



itu dengan adanya penciptaan alat bayar elektronik yang tidak membuat nilai dari mata uang akan tetapi nilai mata uang akan tersimpan secara digital melalui media *Server Based* atau *chip based*. Tidak ada pengenaan biaya lain karena perubahan bentuk atau media pengalihan dari cash menjadi ke E-money atau electronic money. Lalu kemudian dibuat salah satu teknologi yang dibuat oleh perbankan hingga saat ini mulai diperkenalkan dan dengan dimanfaatkan dalam bidang ekonomi akuntansi yaitu E-money yang merupakan suatu alat pembayaran atau alat transaksi yang dimana nilai dari uang yang digunakan dalam bertransaksi tersimpan dalam media elektronik.

Pada aplikasi e-money dengan teknologi smart card atau kartu pintar yang memiliki chip berbasis kartu sehingga dapat mengolah informasi yang ada di dalamnya seperti menambah, menghapus dan mengubah informasi. Pada sistem pembayaran cashless ini pada dasarnya anda mendapatkan banyak keuntungan yang tidak terduga, kemudian sistem ini dapat meminimalisir resiko kehilangan uang dan anda tidak perlu khawatir uang dicuri karena tersimpan di kartu dan memiliki saldo terintegrasi yang dapat dikendalikan bahkan oleh ponsel.

Setelah itu, muncul konsep cashless society di era budaya e-commerce atau sistem pembayaran cashless. Pengguna cashless di Indonesia telah mengalami kesuksesan yang pesat di cashless society seperti Ovo, Gopay, Dana, Paytren dan lainnya. itu juga dianggap berhasil di kalangan siswa karena cepat dan efisien dalam melakukan pembayaran seperti membayar dengan transportasi yaitu ojek online atau mobil online atau hanya memesan makanan dari aplikasi saat ini yaitu. gofood atau penggunaan non tunai lainnya yang disebut Gopay yaitu. Metode pembayaran berbasis aplikasi yang mendorong hasil keuangan yang baik, misalnya Anda mendapatkan diskon atau uang 50% saat Anda menggunakan GoPay untuk membeli barang dari mitra, Anda mendapatkan diskon pengiriman gratis saat memesan makanan melalui GoFood. dan banyak layanan lain yang ditawarkan dengan diskon berupa kupon.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik penyebaran kuisisioner. Data dikumpulkan dengan teknik kuisisioner yaitu pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada responden, kemudian responden menjawab pertanyaan yang diberikan di kuisisioner yang diberikan melalui *google form*. Selain itu, dalam penelitian ini digunakan juga sumber pendukung lainnya seperti dari buku, web terpercaya dan jurnal yang relevan. Alasan kita melakukan penelitian menggunakan google form karena penyebarannya ke responden lebih mudah. Kuisisioner yang dibuat dan disebarkan ke responden terdiri dari dua bagian, yaitu:

- a. Bagian pertama, bagian pertama dalam kuisisioner responden harus menjadwab pertanyaan tentang data pribadi responden yang berupa nama, rentang usia, dan data pribadi lainnya.
- b. Bagian kedua, adalah indikator yang menunjukkan apakah masyarakat Indonesia saat ini lebih sering membayar dengan uang tunai atau menggunakan *electronic money* saat melakukan transaksi pembayaran dalam kehidupan sehari-hari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian *Electronic Money*

Berdasarkan Bank for International Settlements (BIS) dalam salah satu terbitannya pada bulan Oktober 1996, uang elektronik adalah sejumlah uang yang dimiliki oleh seseorang dan disimpan dalam kartu *electronic money*. Nilai uang yang terkandung dalam uang elektronik menurun saat konsumen melakukan transaksi pembayaran. E-money berbeda dengan bank atau kartu kredit karena uang elektronik termasuk dalam produk prabayar. Fitur produk prabayar antara lain tersedianya nilai tunai yang ada di dalam instrumen uang elektronik, atau sering disebut sebagai nilai kustodian, nilai uang yang tersedia dalam *electronic money* dimiliki sepenuhnya oleh pemilik kartu *electronic money* untuk proses transaksi, pengiriman uang atau saldo e-money. Bentuk nilai elektronik dari kartu *electronic money* pemegang kartu ke terminal merchant hanya dapat dilakukan secara langsung. Otentikasi karenanya hanya dapat dilakukan di merchant (point of sale), tanpa perlu transaksi dengan *electronic money* tidak bisa dilakukan secara online.

Uang elektronik adalah sejumlah nilai uang yang disimpan dalam suatu alat yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran kepada pihak selain penerbit uang tanpa menghubungkan rekening bank dengan transaksi tersebut dan bertindak sebagai prabayar. Teori ini menjelaskan uang elektronik sebagai nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu alat, seperti smart card, yang diwakili oleh suatu tuntutan terhadap penerbit, dan dikeluarkan dengan dana tertentu yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran kepada orang selain penerbit, uang elektronik

Menurut Bank Indonesia, uang elektronik adalah bentuk pembayaran non fisik bagi pedagang atau pedagang, bukan penerbit uang digital, yang nilai moneterinya disimpan dalam server dan chip (Bank Indonesia, 2020). Dompot elektronik adalah aplikasi atau fitur yang dikembangkan untuk memfasilitasi pembayaran pengguna. E-wallet dapat diterbitkan berdasarkan nilai uang yang disetorkan oleh konsumen kepada penerbit, dan nilai uang yang disetor tidak lain adalah tabungan di bank. Selain fleksibilitas usaha, masyarakat secara tidak langsung mendukung program Bank Indonesia untuk cashless society. Dalam kebanyakan kasus, dompet elektronik digunakan sebagai alat untuk melakukan transaksi kecil tanpa uang fisik (uang), orang hanya perlu menghubungkan Kartu Uang elektronik ke mesin pembaca (Usman, 2017).

Menurut Peraturan BI No. 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik, uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Berdasarkan nilai uang yang dikeluarkan yang disetorkan sebelumnya oleh pemilik kepada penerbit. .
2. Nilai uang disimpan secara elektronik pada media seperti server atau chip.
3. Digunakan sebagai alat pembayaran bagi pedagang yang bukan merupakan penerbit elektronik.
4. Nilai uang elektronik yang disimpan oleh pemilik dan dikelola oleh penerbit tidak disimpan dengan cara yang ditentukan oleh undang-undang yang mengatur perbankan.

Menurut kajian Tim Prakarsa Bank Indonesia, uang elektronik dapat dibedakan menjadi tiga jenis:

1. Berdasarkan pembawa data
2. Uang elektronik yang nilainya disimpan pada pembawa data elektronik yang dikelola oleh penerbit juga disimpan dalam bentuk elektronik. . media yang dikelola oleh penerbit. penjaga Contoh jenis uang tersebut adalah Flazz, e-money, BRIZZI dan TapCash.
3. Uang elektronik yang memiliki nilai uang elektronik hanya disimpan pada pembawa data elektronik yang dikelola oleh penerbit. Sistem penyimpanan seperti ini terjadi pada e-money berbasis server, dimana nilai uang elektronik yang tersimpan pada sumber daya elektronik yang dikelola oleh penerbit langsung berkurang dan hanya dapat dilakukan secara online. Contoh jenis uang tersebut adalah T-Cash yang dikeluarkan oleh Telkomsel, GoPay yang dikeluarkan oleh Gojek, OVO dan DOKU.

Berdasarkan Area Penggunaan dibagi menjadi 2 jenis:

a. Single Purpose

E-money, yang dapat digunakan untuk pembayaran yang terkait dengan satu jenis transaksi keuangan saja. Misalnya, ada Peta Komet (KRL) commuter line/kereta listrik di wilayah JABODETABEK.

b. Serba Guna

E-money yang dapat digunakan untuk membayar berbagai jenis transaksi keuangan. Contoh uang elektronik tersebut adalah Flazz BCA, Mandiri e-money, BRIZZI BRI dan TapCash BNI.

Standard Quick Response Code (QRIS), sistem pembayaran semua uang elektronik dengan memindai kode QR. QRIS hanya tersedia untuk merchant yang bekerja sama dengan penyedia sistem pembayaran.

### **Pengertian *Cashless Society***

*Cashless society* merupakan istilah yang diberikan kepada pengguna yang tidak lagi menggunakan uang berbentuk fisik atau tunai dalam transaksinya, melainkan mentransfer informasi keuangan secara digital (Katon, 2020: 1). *Cashless society* juga bisa diartikan dengan fakta bahwa banyak masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, kini lebih cenderung melakukan pembayaran dengan uang elektronik. *Cashless society* kini semakin marak terjadi di Indonesia, salah satunya dipicu oleh COVID 19 yang membuat banyak tenant menuntut pembayaran selain uang tunai. *Cashless society* juga semakin populer di Indonesia karena dipandang lebih praktis dan mudah.

*Cashless Society* adalah sekelompok orang yang tidak lagi menggunakan uang berbentuk fisik atau tunai sebagai bentuk pembayaran, namun menggunakan alat berupa kartu uang elektronik untuk transaksi pembayaran. Selain itu, tidak ada lagi uang tunai saat membayar kewajiban pembayaran kepada pihak lain. Semuanya dilakukan secara elektronik, baik melalui perbankan online, transfer kawat ATM, atau perbankan telepon/teks.

### **Penggunaan *Electronic Money* di Indonesia**

Kebanyakan masyarakat Indonesia sangat kritis terhadap produk yang baru dalam bidang ekonomi digital. Dengan semakin bertumbuhnya pasar fintech di Indonesia yang semakin menunjukkan tren yang cenderung meningkat, dengan terbuktinya peningkatan baik nilai pembayaran transaksi maupun banyaknya

jumlah startup. Data terbaru dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa pembayaran digital tumbuh sebesar Rp 56 triliun (2019), Rp 7 triliun (2018) dan Rp12 triliun (2017) dalam tiga tahun terakhir.

Pembayaran e-money merupakan bentuk layanan financial technology yang paling populer di Indonesia, diikuti oleh banyaknya investasi online dan layanan menggunakan basis biaya (terakhir). Pada Januari 2020, transaksi elektronik di pasar ritel Indonesia tumbuh sebesar 173% dibandingkan periode yang sama tahun lalu, dan Indonesia bergerak menuju lingkungan tanpa uang tunai yang didominasi oleh fintech non-perbankan. Transaksi uang elektronik mencapai Rp 15,8 triliun pada Januari tahun ini. Di Indonesia, transaksi digital terbesar berasal dari retail (28%), web traffic (27%), pemesanan makanan (20%), e-shopping (15%) dan pembayaran tagihan (7%) Per Februari 2020, 1 platform e-wallet berlisensi telah disetujui oleh regulator pemerintah Indonesia. Pada Oktober 2019, Samsung Pay memasuki pasar Indonesia, menandai perkembangan penting bagi penyedia fintech asing. Pada 2017-2018, jumlah konsumen digital di Indonesia meningkat dari 6 juta menjadi 102 juta, hampir setengah dari total penduduk Indonesia. Dengan meningkatnya jumlah konsumen digital, belanja online diperkirakan akan meningkat.

Selain dari data tersebut kita juga melakukan penelitian mengenai metode pembayaran yang saat ini mulai banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia, dengan responden sebanyak 50 orang berupa masyarakat dan mahasiswa Telkom University dengan rentang usia 18-40 tahun melalui kuesioner yang disebar ke responden yang berada di sekitar kita dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

*Tabel 1 Hasil Kuisisioner Penggunaan Electronic Money di Indonesia*

| Keterangan  | Jumlah | Presentase |
|---|--------|------------|
| Melakukan transaksi pembayaran dengan cash                    | 15     | 30%        |
| Melakukan transaksi pembayaran dengan <i>Electronic Money</i> | 35     | 70%        |

Sumber : Kuisisioner Pribadi

Dari tabel hasil kuisisioner tersebut diperoleh hasil bahwa sebagian besar masyarakat saat ini sudah beralih menggunakan *electronic money* dalam transaksi pembayaran. Hal ini akan memunculkan *cashless society* di Indonesia yang di dominasi oleh generasi muda terutama generasi Z.

### **Faktor yang mendorong penggunaan uang elektronik di Indonesia**

Salah satu faktor yang menarik pengguna untuk menggunakan uang elektronik adalah banyaknya penawaran aplikasi. Dari banyaknya diskon, sampai poin yang dapat ditukarkan dengan berbagai layanan serta produk gratis. Dengan itu, dengan penggunaan *e-wallet* pengguna akan merasakan banyaknya benefit yang ditawarkan saat digunakan untuk berbelanja. Salah satu keuntungan *e-wallet* yang paling terkenal adalah ia menawarkan kemudahan dan fleksibilitas yang luar biasa.

Dengan menggunakan *electronic money* juga dapat dengan mudah mencari riwayat acara yang Anda cari dan menyimpannya dengan aman dalam format digital. Data event yang direkam juga lebih detail dan terorganisir agar terlihat

bagus dan jelas penawaran berbeda yang ditawarkan dari layanan pembayaran yang memberikan keuntungan untuk pengguna. Promosi-promosi yang ditawarkan seperti cashback, diskon, voucher, merupakan faktor utama penarik pengguna untuk menggunakan layanan tersebut. Dari hasil survey yang dilakukan oleh JakPat pada Oktober 2018 terhadap 1.625 banyaknya responden menggunakan fitur pembayaran digital selama dilaksanakannya program promosi.

Faktor yang mempengaruhi minat menggunakan mobile banking adalah harga, insentif hedonis, kepercayaan, ekspektasi kinerja, ekspektasi investasi, sedangkan pengaruh sosial tidak mempengaruhi minat menggunakan mobile banking.

a. Mencegah Peredaran Uang Palsu

Masalah yang paling mendesak di kalangan masyarakat Indonesia saat ini adalah banyaknya kasus uang palsu yang beredar. Ada banyak faktor yang dapat digunakan untuk mengurangi jumlah uang palsu di masyarakat. Selain cara paling umum untuk mengecek nilai uang sebenarnya, masyarakat bisa menjadikannya alternatif pembayaran menggunakan e-money. Dengan menggunakan e-money sebagai alat pembayaran non tunai, terbukti bahwa e-money lebih efektif dan efisien dalam menekan jumlah uang palsu yang beredar di masyarakat.

b. Meminimalkan Kejahatan

Banyak kasus kriminal di Indonesia melibatkan uang tunai. Salah satu penyebab mengutil dan merampok adalah kebiasaan masyarakat yang sering membawa uang tunai dan uang kertas dalam jumlah besar. Dengan cara-cara berbahaya tersebut, masyarakat Indonesia dianjurkan untuk menggunakan uang elektronik. Dengan cara ini, risiko kejahatan moneter dapat dikurangi.

c. Menghemat waktu pembayaran pengguna

Salah satu alasan banyak orang yang memilih untuk menggunakan *e-money* adalah karena *e-money* suatu alat pembayaran yang mudah dan efisien. Dengan uang elektronik, pengguna juga dapat menghemat waktu dalam melakukan berbagai transaksi. Uang elektronik juga dapat digunakan untuk mengirimkan pembayaran secara massal ke berbagai tujuan, seperti membayar gaji karyawan. Uang elektronik juga memiliki manfaat umum di masyarakat. Uang elektronik dapat digunakan untuk membayar utilitas, membayar produk barang dan jasa dengan metoda online dan offline, serta membayar layanan telepon seluler. Hal ini berdampak besar dalam menghemat waktu transaksi pengguna.

Dalam point ini kita juga melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuisisioner yang respondennya sama dengan penelitian awal yang menghasilkan data di tabel 1. Dalam kuisisioner ini kita melakukan penelitian lebih lanjut kepada 30 orang yang dalam transaksi pembayarannya banyak menggunakan *Electronic Money*, dan diperoleh hasil:

Tabel 2. Kuisisioner Alasan Menggunakan *Electronic Money*

| Keterangan                               | Jumlah | Presentase |
|--|--------|------------|
| Transaksi lebih mudah dan cepat          | 15     | 0,5        |
| Tidak perlu repot mencari uang kembalian | 5      | 0,1666667  |

|   |    |           |
|---|----|-----------|
| Dalam transaksi pembayaran tidak menularkan virus | 10 | 0,3333333 |
|---|----|-----------|

Sumber : Kuisisioner Pribadi

### Dampak Negatif yang Ditimbulkan oleh *Electronic Money*

Utilitas yang dirasakan oleh pengguna, kenyamanan bertransaksi, kecukupan informasi, serta tingkat keamanan dan privasi semuanya mempengaruhi penerimaan penggunaan e-money, namun kenikmatan bertransaksi sendiri masih rendah. Uang elektronik memiliki kelebihan yang signifikan dibandingkan uang tunai, tetapi juga memiliki kekurangan. Uang elektronik memiliki dampak ekonomi makro negatif seperti volatilitas nilai tukar dan kurangnya jaminan untuk uang riil. Ketiadaan jaminan uang riil muncul karena ada kecurigaan bahwa pada titik tertentu, jumlah uang virtual bisa melebihi jumlah uang riil. Masalah terkait penggunaan e-money juga dapat terjadi karena masalah likuiditas penerbitnya, serta konsekuensi dari kewajiban yang dikenakan oleh penerbit.

Hasil riset uang elektronik berdampak pada masyarakat termasuk munculnya gaya konsumerisme. Perkembangan teknologi, maraknya pasar dan e-commerce atau pasar online di Indonesia, masyarakat cenderung menjadi lebih konsumtif. Hal ini membuat masyarakat senang bertransaksi dengan mudah. Namun dampak lainnya adalah perilaku konsumtif, apalagi jika ada diskon, voucher atau poin yang disediakan oleh merchant atau perusahaan uang elektronik, masyarakat akan cenderung merasa menyesal apabila tidak memanfaatkan diskon atau voucher tersebut. Teknologi yang memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia dapat menyebabkan manusia berperilaku konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan masyarakat karena keinginan dan kebutuhan inilah yang dapat mendorong masyarakat untuk cenderung memiliki perilaku konsumerisme jika tidak dapat dikendalikan.

Berdasarkan penelitian, penggunaan uang elektronik memiliki berbagai kekurangan. Adapun kelemahan utama yang terkait dengan sistem uang elektronik adalah:

a. Transaksi Digital yang Mengancam Privasi Pengguna

Pembayaran elektronik tidak bersifat pribadi seperti pembayaran tunai. Masyarakat mungkin mempercayai perusahaan yang menangani data mereka. Namun, semakin banyak informasi yang beredar secara online, semakin besar kemungkinan untuk data pengguna berakhir di pihak yang salah. Berbeda dengan uang elektronik, uang tunai memungkinkan mereka membelanjakan uang dan menerima dana secara anonim.

b. Adanya Ancaman Cyber-Hacking atau Peretasan

Dalam fenomena cashless society, data orang akan lebih cenderung terancam oleh peretas. Jika orang menjadi sasaran dan seseorang menguras akun mereka, mereka mungkin tidak memiliki cara alternatif untuk membelanjakan uang yang berada di akun yang telah diretas tersebut.

c. Adanya Ketimpangan Ekonomi

Orang yang tidak berkecukupan dan tidak memiliki rekening bank kemungkinan akan mengalami kesulitan yang lebih besar dalam masyarakat cashless society dan penggunaan uang elektronik. Jika smartphone dijadikan

standar untuk bertransaksi, masyarakat yang tidak mampu membeli smartphone akan tertinggal dan akan menyebabkan ketimpangan ekonomi.

d. Suku Bunga Negatif Dapat Diteruskan Kepada Pelanggan

Berdasarkan Dana Moneter Internasional, suku bunga negatif melemahkan profitabilitas bank. Bank mungkin tergoda untuk meningkatkan biaya pelanggan untuk mengimbangi defisit. Kapanilitas bank untuk membebaskan biaya ini terbatas karena nasabah dapat dengan mudah menarik uang mereka dari bank jika mereka tidak puas dengan keuntungan yang ditawarkan. Di masa mendatang, jika pelanggan tidak dapat melakukan tarik tunai dari bank, mereka dapat membayar biaya tambahan.

## KESIMPULAN

Uang elektronik (e-money) adalah penyimpanan uang digital dari alat tukar ke perangkat komputer. Uang elektronik dapat digunakan untuk transaksi pembayaran, dengan atau tanpa rekening bank. Uang elektronik atau pembayaran e-money adalah bentuk layanan fintech paling populer di Indonesia, diikuti oleh investasi online dan layanan berbasis biaya. Transaksi uang elektronik di pasar ritel Indonesia tumbuh 173% pada Januari 2020. Uang elektronik atau uang elektronik telah memberikan banyak dampak positif bagi kenyamanan transaksi masyarakat dan perekonomian Indonesia. Kenyamanan penggunaan uang elektronik antara lain dapat mengurangi peredaran uang palsu dan menghemat waktu transaksi pengguna. Uang elektronik memang diperlukan bagi penggunanya, namun dibalik kemudahan yang diberikannya, uang elektronik memiliki dampak negatif yaitu belanja konsumen. Konsumen tercipita di bawah pengaruh uang elektronik dalam bentuk diskon, poin, dan kupon. Uang elektronik juga memiliki beberapa dampak negatif, yang terbesar adalah cyber-hacking dan ancaman terhadap privasi pengguna uang elektronik. Karena banyak teknologi dan masyarakat telah bergerak ke arah transaksi keuangan digital dan virtual, penggunaan uang tunai menjadi semakin jarang. Namun, transisi Indonesia menuju masyarakat tanpa uang tunai masih akan memakan waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Katon, F., & Yuniati, U. (2020). *Fenomena Cashless Society Dalam Pandemi Covid 19, Kajian Interaksi Simbolik Pada Generasi Milenial*. Bandung: Universitas Swadaya Gunung Jati.
- Mulyana, E. (2022). *Less Cash Society Movement: The Impact of Using E-Money on Social Changes, Advances in Economics, Business and Management Research*. Garut: Atlantis Press.
- Wiyono, H., dkk. (2021). *Dampak Pandemi Terhadap Kehidupan Manusia*. Sumatera: Insan Cendikia Mandiri.
- Rahim, R. (2019). *Study Of Student's Intention To Use Electronic Money Based On TAM*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Ojk.go.id. (2020). *Hidup Praktis Ala Cashless Society* Diambil kembali dari OJK: <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20557>
- Pritchard, J. (2022). *The Pros and Cons of a Cashless Society*. Diambil kembali dari The Balance Money: <https://www.thebalancemoney.com/pros-and->

[cons-of-moving-to-a-cashless\\_society4160702#:~:text=The%20downsides%20of%20going%20cashless,to%20a%20full%20cashless%20society](https://www.xendit.co/en-id/blog/what-drives-cashless-payments-in-indonesia/)  
Xendit. (2022). *What drives cashless payments in Indonesia?*. Diambil kembali dari Xendit: <https://www.xendit.co/en-id/blog/what-drives-cashless-payments-in-indonesia/>