

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan yang kian pesat membawa banyak kemajuan pada bidang teknologi saat ini. Salah satunya dalam bidang teknologi keuangan yang disebut dengan *Fintech (Financial Technology)*. Dengan adanya *fintech*, manusia dapat dengan mudah melakukan berbagai aktivitas, khususnya dalam bidang keuangan seperti layanan secara mekanisme, *provider*, instrumen maupun dalam proses transaksi pembayaran (Bank Indonesia, 2016). Dengan semakin maraknya perkembangan *fintech*, penyedia layanan *fintech* terus berinovasi dan mampu memberikan layanan yang maksimal kepada pengguna. Kemajuan teknologi yang terjadi juga telah menggeser peran uang tunai (*currency*) menjadi non tunai yang mana membuat peran uang tunai semakin efisien serta ekonomis pada penggunaan mata uang sebagai alat transaksi.

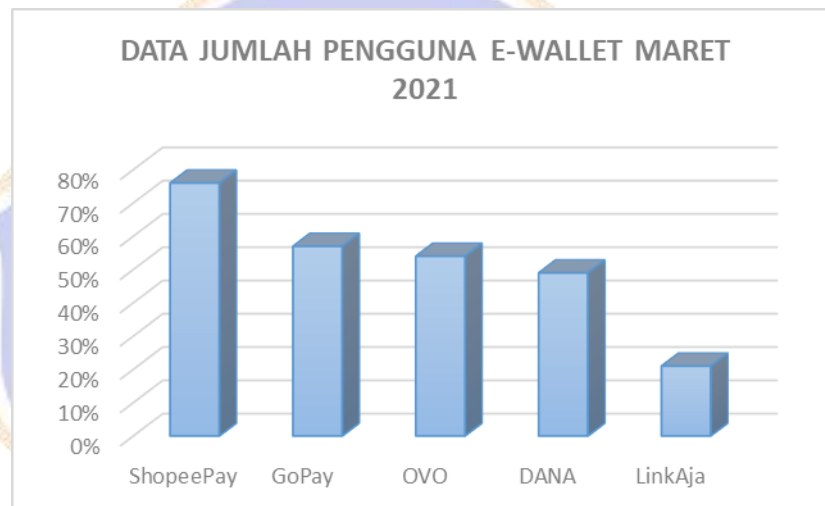
Revolusi industri 4.0 ditandai dengan munculnya sistem jaringan atau revolusi *digital* terkait dengan aspek *digital payment* pada tahun 2012. Bank Indonesia sebagai bank sentral yang mempunyai mandat serta kewenangan pada sektor pembayaran. Dalam menciptakan sistem pembayaran yang nyaman, efektif dan lancar pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia bersama dengan pemerintah mengumumkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan tersebut dilakukan untuk dapat mendorong berfungsinya sistem keuangan nasional di Indonesia yang dapat berjalan secara efektif maupun efisien (Palupi, 2021).

Berkaitan dengan program GNNT, Bank Indonesia telah bekerja sama dengan pemerintah untuk mengeluarkan Inpres No. 10 Tahun 2016, dimana pada salah satu isinya berisikan arahan untuk percepatan implementasi transaksi non tunai pada seluruh Kementerian atau Lembaga dan Pemda. Dalam hal ini diterbitkan pula Surat Edaran Mendagri No.910/1866/SJ Tahun 2017 mengenai Implementasi Transaksi Non Tunai terhadap Pemda Provinsi serta Pemda Kabupaten/Kota dengan bertujuan untuk mendorong percepatan elektronifikasi transaksi. Hal tersebut dilakukan untuk dapat mendorong penggunaan sistem dan instrument pembayaran non tunai sehingga dapat menciptakan *cashless society*.

Cashless society merupakan sebuah sebutan kepada masyarakat yang dalam melakukan transaksi sudah tidak menggunakan uang fisik melainkan menggunakan perpindahan informasi keuangan secara digital. Hal tersebut merujuk pada masyarakat yang dalam kehidupan sehari-hari tidak lagi memerlukan uang fisik melainkan akan menggunakan uang digital (Bintarto, 2018). Pemberlakuan serta pengaplikasian uang elektronik tersebut telah resmi setelah Bank Indonesia selaku bank sentral meluncurkan Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 mengenai Uang Elektronik.

Terdapat 50 penyelenggara uang elektronik atau *e-wallet* dengan lisensi Bank Indonesia pada tahun 2020. Inilah mengapa penggunaan aplikasi pembayaran digital melalui *smartphone* menjadi sangat populer dikalangan pengguna Indonesia. Para pedagang juga telah menawarkan kode QR yang digunakan sebagai transaksi pembayaran berbasis server *e-wallet*. Beberapa *e-wallet* yang disukai oleh para pengguna di Indonesia yaitu seperti *GoPay*, *DANA*, *ShopeePay* dan *LinkAja*. Dalam survei konsumen *online* yang dilakukan, Snapcart

Indonesia mengungkapkan bahwa *ShopeePay* merupakan merek dompet digital (*e-wallet*) yang paling diingat, digunakan dan disukai oleh kalangan konsumen di Indonesia. *ShopeePay* sebagai dompet digital berhasil unggul menguasai lebih dari 38% dari pasar transaksi dompet digital yang ada di Indonesia secara *online* maupun *offline*. Berikut merupakan grafik yang menunjukkan bahwa *ShopeePay* merupakan dompet digital yang paling banyak digunakan yaitu sebesar 76%, disusul oleh Gopay sebesar 57%, urutan ketiga ada OVO sebanyak 54%, diikuti oleh DANA sebesar 49% dan LinkAja sebanyak 21% (Palupi, 2021).



Gambar 1.1 Data Total Pengguna *E-wallet* Maret 2021

(Sumber : Snapcart, Maret 2021)

ShopeePay merupakan *e-wallet* dari perusahaan SeaMoney Indonesia yang berlisensi Bank Indonesia pada bulan Agustus tahun 2018 serta resmi dirilis pada bulan November tahun 2018. *ShopeePay* ialah metode pembayaran atau alat transaksi yang dapat dijumpai pada marketplace Shopee (Sofuroh, 2020). *ShopeePay* dapat digunakan sebagai salah satu dompet digital yang berfungsi sebagai alat transaksi serta dapat digunakan untuk menyimpan pengembalian dana pada platform Shopee. *ShopeePay* dapat unggul dibandingkan dengan dompet

digital lainnya dikarenakan kelengkapan fitur yang ditawarkan serta adanya jangkauan untuk merchant di seluruh Indonesia. *ShopeePay* juga memberikan penawaran promo yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* pada gerai atau merchant yang bekerja sama dengan pihak Shopee. Promo tersebut seperti memberikan *cashback* 30% jika menggunakan *ShopeePay* sebagai alat transaksi. Pada saat ini *ShopeePay* juga telah mengadopsi kode QRIS untuk semua transaksi. Hal tersebut dilakukan untuk dapat memperluas adopsi pembayaran non tunai di Indonesia. Pembayaran melalui *ShopeePay* dapat dilakukan pada semua kode QRIS yang ada pada berbagai gerai yang bekerja sama dengan *ShopeePay*. Penggunaan *e-wallet* ini juga memberikan kepraktisan dan efisiensi dalam pembayaran serta dapat memudahkan UMKM dalam memeriksa pemasukan dan pengeluaran melalui riwayat transaksi. Sehingga hal tersebut dapat membantu masyarakat dalam berpindah keputusan dari menggunakan transaksi tunai menjadi transaksi non tunai.

Pada situasi pandemi ini, *ShopeePay* mampu mempercepat digitalisasi bisnis, salah satunya pada UMKM. *ShopeePay* berusaha untuk dapat mendukung kemajuan UMKM melalui sederet program dalam performa bisnis seperti program Semangat UMKM Lokal dan *ShopeePay* untuk semua QRIS. *ShopeePay* menawarkan adanya kemudahan bertransaksi digital hanya dengan scan QR Code pada gerai yang bekerja sama dengan Shopee. Pada saat ini, *ShopeePay* sudah berintegrasi dengan 3.7 juta merchant yang mengadopsi Quick Response Code Indonesia Standars (QRIS) dan kian dari 2.5 juta pengguna ialah pelaku usaha mikro (Threestayanti, 2020). Dengan perkembangan UMKM yang begitu pesat

dan diiringi dengan pengadopsian dompet digital akan membantu dalam melakukan transaksi bagi UMKM untuk mewujudkan era *cashless society*.

Dukungan dari berbagai pihak sangatlah penting untuk mewujudkan era *cashless society*, tidak hanya dari perbankan dan perusahaan rintisan teknologi, namun juga dari para pelaku usaha dan konsumen, hal tersebut dikarenakan merekalah pengguna yang nantinya berperan dalam menjalankan dan mewujudkan era *cashless society*. Implementasi uang elektronik yang saat ini telah digunakan dalam metode pembayaran dapat memudahkan pelaku usaha untuk bertransaksi, khususnya UMKM. Kerjasama antara UMKM dan pihak penyelenggara uang elektronik dapat meningkatkan keuangan inklusif serta memajukan perekonomian Indonesia.

Seperti yang kita ketahui bahwa Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) mempunyai peran penting pada perekonomian Indonesia. UMKM mampu bertahan saat badai krisis mata uang yang menimpa di Indonesia pada tahun 1998. UMKM mampu dalam menciptakan lapangan kerja yang luas dan memiliki kekuatan kewirausahaan yang luar biasa di masyarakat. Hal ini dikarenakan UMKM tidak mengandalkan modal atau pinjaman valas dalam total besar. Peran ini membuat UMKM harus dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bisnis mereka dengan lebih baik. Perkembangan teknologi yang semakin maju juga telah membawa pengaruh terhadap cara hidup masyarakat Indonesia, dimulai dari pedesaan hingga ke perkotaan. Orang-orang saat ini lebih cenderung menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kenyamanan bertransaksi keuangan pada saat ini sudah ini tidak bisa untuk dipungkiri lagi.

Pada situasi pandemi Covid-19 pada saat ini, cukup memberikan dampak buruk bagi perekonomian Indonesia. Hal ini tentunya berpengaruh pada Usaha Kecil Mikro Menengah (UMKM) karena mengalami penurunan pendapatan. Saat ini kurang lebih dari 13% UMKM yang mempunyai platform penjualan daring dari 64 juta UMKM yang mempunyai peran dalam menggerakkan perekonomian di Indonesia. Pemerintah ikut menghimbau agar pelaku UMKM dapat mengikuti perkembangan dan memanfaatkan teknologi digital yang ada.

Di Indonesia, hampir seluruh UMKM terkena dampak pandemi, salah satunya Bali sebagai pusat perekonomian. Berdasarkan data Deputi Direktur Bank Indonesia Bali S. Donny H. Hetubun, sebanyak 2.600 UMKM di Bali terdampak selama pandemi. Meski demikian, dari seluruh UMKM Bali, sekitar 370 UMKM masih tangguh dan mampu bertahan menghadapi pandemi ini (Arani, 2021). Dukungan multi-pihak diperlukan untuk mendorong pemulihan ekonomi regional melalui penggunaan teknologi digital yang tepat.

Berdasarkan data Kantor Perwakilan Bank Indonesia di Bali, tingkat elektronifikasi transaksi di Pemda Buleleng dan Klungkung masih sangat rendah yaitu 2,84. Yang mana untuk nilai tertinggi diambil oleh Denpasar yaitu 3,72. Implementasi digitalisasi yang lebih mudah akan meningkatkan pendapatan daerah serta dapat meningkatkan infrastruktur pemerintah daerah (Wiratmini, 2021). Sehingga dalam hal ini, kabupaten buleleng yang menjadi salah satu kabupaten yang ada di Bali masih perlu dalam peningkatan dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya menerapkan elektronifikasi dan digitalisasi transaksi pada saat ini.

Total pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah per Kecamatan yang berada di Kabupaten Buleleng dari tahun 2017-2021 ditemui pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Total Usaha Mikro Kecil dan Menengah per Kecamatan di Kabupaten Buleleng dari Tahun 2017-2021

NO	KECAMATAN	2017	2018	2019	2020	2021
1	Gerokgak	4.332	4.619	4.710	4.994	5.286
2	Seririt	4.026	4.190	4.461	4.502	4.502
3	Busung Biu	3.544	3.687	3.755	3.810	3.853
4	Banjar	3.367	3.490	3.578	3.612	3.649
5	Sukasada	2.766	2.941	3.014	3.073	3.110
6	Buleleng	6.243	6.600	6.836	6.951	7.020
7	Sawan	2.996	3.128	3.158	3.241	3.268
8	Kubutambahan	2.654	2.765	2.823	2.847	2.866
9	Tejakula	2.979	3.132	3.220	3.319	3.419
Total		32.907	34.552	35.555	36.349	36.973

Sumber : Dinas Perdagangan, Perindustrian dan Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Kabupaten Buleleng (Data diolah, 2022)

Jika dilihat pada tabel 1.1, menunjukkan bahwa Kecamatan Buleleng dapat dipilih sebagai lokasi atau sampel penelitian didasarkan pada peninjauan mengenai jumlah pelaku UMKM terbanyak terdapat di wilayah Kecamatan Buleleng yakni sejumlah 7.020 unit UMKM pada tahun 2021. Yang mana sejak tahun 2017 sampai 2021, perkembangan UMKM di Kecamatan Buleleng setiap tahun ke tahun mengalami perkembangan yang pesat jika dipadankan dengan kecamatan lain yang berada di Kabupaten Buleleng.

Dalam pengambilan keputusan dompet digital ditemukan beberapa faktor atau variabel yang mampu mempengaruhi keputusan tersebut. Faktor pertama yaitu literasi keuangan. Dalam perkembangan teknologi, masyarakat diminta untuk memahami produk-produk jasa keuangan sebelum memanfaatkannya.

Berbagai program pemerintah melalui OJK telah digencarkan untuk meningkatkan tingkat pemahaman masyarakat tentang produk serta jasa keuangan sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Lusardi dan Mitchell (Ismanto, 2009: 100) menjelaskan bahwa literasi atau pengetahuan keuangan merupakan keterampilan kognitif yang dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku dan aktivitas keuangan dalam meningkatkan kesejahteraan keuangan. Dengan mempengaruhi gaya hidup, sehingga mengurangi pemborosan dan meningkatkan selektivitas dalam memilih kebutuhan untuk menghindari pola perilaku konsumtif. Jadi dengan adanya literasi keuangan dapat menjelaskan pengetahuan keuangan bagi UMKM dalam pengelolaan keuangan yang lebih baik untuk menunjang kesuksesan usaha yang sedang dijalani.

Terdapat penelitian yang dikemukakan oleh Indahyani (2021) serta Apriliana (2020) yang memperoleh hasil bahwa literasi keuangan mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan pada minat mahasiswa dalam penggunaan dompet *digital*. Sama seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Palupi (2021) yang memperoleh hasil bahwa literasi keuangan mempunyai pengaruh positif dan signifikan pada keputusan para pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS. Sehingga dapat disimpulkan apabila tingkat pengetahuan keuangan pelaku UMKM baik maka dapat memberikan dampak baik dalam manajemen keuangan usaha. Berlainan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Safira dan Susanti (2020) yang mengungkapkan bahwa literasi keuangan secara parsial tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik.

Penerimaan teknologi dapat diakibatkan oleh faktor-faktor perilaku pengguna. Faktor tersebut dijelaskan pada teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*. Perkembangan dari teknologi tersebut disebut dengan UTAU2. Teori ini menjelaskan 3 (tiga) komponen yang bisa mempengaruhi pengguna teknologi saat menggunakan teknologi. Komponen tersebut yaitu *price values*, kebiasaan dan motivasi hedonis (Binus, 2020). Dalam penelitian ini, keputusan penggunaan *ShopeePay* menitikberatkan pada nilai harga yaitu ketidakseimbangan antara manfaat dan biaya yang diperoleh dengan menggunakan *ShopeePay* sebagai alat transaksi.

Nilai Harga merupakan ketidakseimbangan dari manfaat yang diterima serta biaya ataupun beban yang dibutuhkan dari penggunaan teknologi. Variabel *price value* atau nilai harga dalam teknologi finansial bisa memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan teknologi finansial. Apabila terdapat kenaikan pada nilai harga akan dapat meningkatkan keputusan penggunaan teknologi finansial. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Rahayu (2021), Prasetya dan Purnamawati (2020) dan Putri (2020) mengungkapkan bahwa nilai harga mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Auliya (2018) juga mengungkapkan bahwa variabel nilai harga memiliki pengaruh secara positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-ticket*. Didukung dengan penelitian yang dilakukan Indahyani (2021) mengungkapkan bahwa nilai harga mempunyai pengaruh positif pada minat mahasiswa dalam penggunaan dompet *digital* (*ShopeePay*) pada transaksi keuangan. Hal ini sependapat dengan teori yang dijelaskan Venkatesh mengenai *Unified Theory of Acceptance and Use*

Technology (UTAUT) 2, yang menjelaskan jika manfaat yang diperoleh oleh pengguna semakin banyak daripada pengeluaran yang harus dikeluarkan, sehingga hal tersebut akan berdampak pada individu dalam bersedia mempergunakan teknologi tertentu.

Dalam teori TAM, terdapat 2 konstruk yang dapat mempengaruhi individu dalam menggunakan teknologi atau aplikasi. Kedua konstruk yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan (Utami, 2020). Kemudahan Penggunaan dapat dijelaskan sebagai bentuk seseorang atau individu percaya bahwa suatu teknologi informasi bisa dengan mudah untuk dimengerti serta terbebas dari masalah (Davis, 1989). Salah satu penelitian dari Rahayu (2021) yang mengungkapkan persepsi kemudahan mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan pada keputusan mahasiswa dalam mempergunakan metode pembayaran *ShopeePay*. Sama halnya dengan penelitian Palupi (2021) mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS. Penelitian ini juga didukung oleh Utami (2017), Apriliana (2020) dan Safira dan Susanti (2020). Namun berbeda terhadap penelitian yang dilakukan Saputri (2018) yang mengungkapkan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan pada minat menggunakan fasilitas *e-banking* syariah.

Kebaruan dari penelitian ini yaitu dengan menambahkan 1 variabel yang sebelumnya pada penelitian Indahyani (2021) hanya menerapkan 2 variabel yaitu pertama literasi keuangan dan kedua nilai harga. Pada penelitian ini peneliti menyertakan 1 variabel dari penelitian Rahayu (2021) yaitu kemudahan penggunaan. Hal tersebut didasari bahwa fitur *ShopeePay* memiliki keterkaitan

tentang kemudahan yang akan diterima oleh penggunaannya saat sedang menggunakan aplikasi tersebut. Penambahan variabel didasari dari saran yang disampaikan pada penelitian terdahulu untuk menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih akurat dan konsisten tanpa dipengaruhi faktor lainnya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan juga menggunakan teknik observasi terlebih dahulu serta menyebarkan kuesioner.

Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat bahwa semakin pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut untuk masyarakat segera memahami dan mengikuti pentingnya penggunaan teknologi masa kini. Pada masa pandemi ini, masyarakat juga diharapkan dapat untuk menggunakan *e-wallet* atau uang elektronik dalam transaksi yang dilakukan untuk menghindari dan mencegah adanya penyebaran virus yang diakibatkan dalam kotak fisik melalui uang kembalian. *ShopeePay* sebagai salah satu *e-wallet* yang menjadi primadona pada saat ini akan bertindak sebagai variabel terikat. *ShopeePay* berhasil unggul dibandingkan *e-wallet* lain pada situasi pandemi dikarenakan *e-wallet* ini banyak memberikan kemudahan, manfaat serta banyaknya promosi yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengurangi biaya yang harusnya dikeluarkan (Rahayu, 2021).

Selanjutnya jika dilihat dari penelitian terdahulu, penelitian mengenai *ShopeePay* sebagai alat transaksi masih sedikit yang meneliti. Dan jika dilihat dari subjeknya dikarenakan penelitian ini akan berfokus kepada UMKM yang berlaku sebagai penyedia dan pengguna alat transaksi. Penelitian ini akan berpedoman pada grand teori yaitu teori *Technology Acceptance Model* (TAM) dan

perkembangan teori *Unified Theory of Acceptance and Use Technology* (UTAUT2)

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang diatas, maka peneliti ingin membahas mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi pelaku UMKM dengan menggunakan teori TAM dan UTAUT2 dalam penelitian yang diberi judul ***“Pengaruh Literasi Keuangan, Nilai Harga dan Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan ShopeePay sebagai Alat Transaksi bagi UMKM di Kecamatan Buleleng”***.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang dijelaskan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang pada penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. *Financial Technology* terus berkembang pesat di Indoensia yang membuat para penyedia layanan terus berinovasi.
2. Pemerintah mengeluarkan kebijakan gerakan nasional non tunai untuk menciptakan *cashless society* dan menghindari penyebaran virus serta masalah lainnya, sehingga masyarakat diharapkan dapat menggunakan salah satu dompet digital sebagai alat transaksi.
3. Pada situasi pandemi, *ShopeePay* berhasil menjadi salah satu dompet digital yang mengambil posisi pertama dan mengalahkan pesaingnya sebagai *e-wallet* yang paling diminati pelanggan.

4. Pemanfaatan elektronifikasi dan digitalisasi transaksi pada Kabupaten Buleleng masih sangat rendah jika disandingkan dengan kabupaten kabupaten yang ada di Provinsi Bali.
5. Terdapat perbedaan penelitian yang dilaksanakan oleh Indahyani (2021) dan Anastasia (2021) yang menghasilkan bahwa literasi keuangan mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan. Berbeda dengan penelitian Safira dan Susanti (2020) yang menghasilkan bahwa literasi keuangan tidak memiliki pengaruh positif secara parsial terhadap keputusan penggunaan uang elektronik.
6. Terdapat perbedaan penelitian oleh Palupi (2021) yang menghasilkan kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan. Berlainan dengan Saputri (2018) mengungkap bahwa kemudahan penggunaan tidak berpengaruh dan tidak signifikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dilaksanakan agar penulis bisa berfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan penelitian sehingga menghasilkan perolehan yang sesuai dengan maksud penulis. Penelitian ini akan difokuskan pada variabel penelitian yaitu literasi keuangan, nilai harga dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM di Kecamatan Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka penulis bisa merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah literasi keuangan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM ?
2. Apakah nilai harga berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM ?
3. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM ?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada pembahasan diatas, maka tujuan diadakan penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh :

1. Literasi keuangan terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM.
2. Nilai harga terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM.
3. Kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta pengetahuan bagi pihak-pihak terkait mengenai *e-money* dan *e-wallet* khususnya pada penggunaan fitur *ShopeePay* sebagai alat transaksi serta dapat menjadi bahan pertimbangan terhadap penelitian selanjutnya bagi mahasiswa yang memiliki minat terkait terhadap pengaruh literasi keuangan, nilai harga dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan *ShopeePay* sebagai alat transaksi bagi UMKM.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kecamatan Buleleng, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa memberikan wawasan mengenai penggunaan *e-money* dan *e-wallet* sebagai alat transaksi untuk memudahkan dalam bertransaksi serta pelaku UMKM bisa ikut serta berkontribusi terhadap kebijakan pemerintah dalam mendukung perkembangan *digital*.
- b. Bagi Pemerintah Kabupaten Buleleng, diharapkan luaran daripada penelitian dapat membantu pemerintah untuk mencari strategi dalam mendukung kemajuan kemajuan UMKM melalui pemanfaatan teknologi *digital*.
- c. Bagi Instansi terkait (Perusahaan *E-Wallet*), diharapkan hasil penelitian ini mampu untuk memberikan informasi mengenai faktor

yang dapat mempengaruhi keputusan dalam menggunakan fitur *ShopeePay* sehingga pihak terkait dalam melakukan evaluasi untuk dapat meningkatkan minat keputusan penggunaan melalui peningkatan perfoma serta pelayanan terhadap pengguna.

- d. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha, luaran penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan pada penelitian selanjutnya serta bahan saran tambahan bagi peneliti yang ingin melaksanakan penelitian yang serupa.

