



---

**Prioritas Pemilihan Aplikasi E-Wallet yang Sering di Gunakan  
Mahasiswa di Food Court FEB Universitas Sebelas Maret  
Surakarta**

*Priority Selection of E-Wallet Applications that are Often Used by  
Students at Food Court FEB Universitas Sebelas Maret Surakarta*

**Aulia Intan Pertiwi<sup>1</sup>; Devina Wulandari<sup>2</sup>; Nurul Istiqomah<sup>3</sup>**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia  
Email: [auliaintanp82@student.uns.ac.id](mailto:auliaintanp82@student.uns.ac.id); [devinawulandari101@student.uns.ac.id](mailto:devinawulandari101@student.uns.ac.id);  
[nurulistiwa\\_fe@staff.uns.ac.id](mailto:nurulistiwa_fe@staff.uns.ac.id)

---

**ABSTRACT**

**Keywords:**  
Globalization  
Digital Payment  
Shopeepay

*In the era of globalization, the role of cash as a means of payment has now been replaced by the presence of new payment methods or often referred to as digital payments. This payment method, known as Electronic Wallet (E-Wallet), is considered more practical because it makes it easier for users to make transactions anywhere and anytime. This research aims to determine the factors that support the selection of E-Wallet applications and the priority of applications that are often used by students in the food court of the Faculty of Economics and Business, Sebelas Maret University. This research uses primary data obtained from distributing questionnaires to respondents which are then analyzed using descriptive analysis methods and the Analytical Hierarchy Process (AHP) with the help of the Expert Choice application. After analyzing and processing the respondent data that was obtained, it was found that the Shopeepay application was more popular and was made a priority in selecting the E-Wallet application with one of the main factors being the existence of attractive promotions.*

---

**ABSTRAK**

**Kata kunci:**  
Globalisasi  
Digital Payment  
Shopeepay

Di era globalisasi, peran uang tunai sebagai alat pembayaran ini sekarang telah digantikan dengan kehadiran metode pembayaran baru atau sering disebut sebagai digital payment. Metode pembayaran yang dikenal dengan nama Electronic Wallet (E-Wallet) ini dinilai lebih praktis karena memudahkan pengguna untuk bertransaksi dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang

---

---

menunjang pemilihan aplikasi E-Wallet dan prioritas aplikasi yang sering digunakan mahasiswa di food court Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada para responden yang kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif dan Analytical Hierarchy Process (AHP) dengan bantuan aplikasi Expert Choice. Setelah melakukan analisa serta pengolahan data responden yang sudah didapat, diperoleh bahwa aplikasi Shopeepay lebih banyak diminati dan dijadikan prioritas dalam pemilihan aplikasi E-Wallet dengan salah satu faktor utamanya karena adanya promo menarik.

---

## **PENDAHULUAN**

Pada saat ini, dunia sedang dihadapkan oleh adanya perubahan yang semakin maju di segala sektor kehidupan atau sering disebut sebagai era globalisasi. Salah satu sektor yang paling berkembang yaitu ada pada sektor teknologi. Semakin banyaknya inovasi baru yang muncul akan mengakibatkan teknologi semakin berkembang pesat, bahkan menimbulkan adanya kebiasaan baru yaitu dalam hal perubahan metode pembayaran. Peran uang tunai sebagai alat pembayaran ini sekarang telah digantikan dengan kehadiran metode pembayaran baru atau sering disebut sebagai digital payment. Sebelum diperkenalkan dengan metode ini, awalnya masyarakat juga telah lama diperkenalkan untuk menggunakan kartu yang diterbitkan oleh bank sebagai alat pembayarannya. Hingga saat ini pun telah banyak metode pembayaran menggunakan digital payment yang dikembangkan oleh startup-startup atau dikenal dengan nama Electronic Wallet (E-Wallet). Metode pembayaran ini dinilai lebih praktis karena memudahkan pengguna untuk bertransaksi dimanapun dan kapanpun.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016, E-Wallet adalah suatu layanan elektronik yang digunakan untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik yang dapat juga untuk menampung dana, serta untuk melakukan pembayaran. Pada peraturan tersebut juga jelas disebutkan bahwa E-Wallet adalah salah satu metode pembayaran yang mendapatkan izin dari Bank Indonesia dan saat ini disebut sebagai metode pembayaran yang sah. Akhirnya saat ini masyarakat cenderung lebih banyak menggunakan metode yang mampu membuat membuat mereka bertransaksi lebih mudah karena tidak perlu membawa uang tunai ataupun juga kartu.

Berdasarkan data dari Bank Indonesia, jumlah E-Wallet yang telah mendapatkan lisensi resmi yaitu sebanyak 38 jenis. Dari banyaknya jenis E-Wallet tersebut terdapat 5 diantaranya yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu meliputi Gopay, OVO, Dana, Shopee Pay dan Link Aja. Munculnya peningkatan pengguna E-Wallet dan aplikasi uang elektronik ini dirasa dapat menimbulkan banyak permasalahan. Banyak orang akan mengalami kesulitan untuk menentukan aplikasi mana yang lebih efektif untuk digunakan sebagai alat pembayaran. Dimana pada dasarnya masyarakat lebih banyak yang beralih ke E-Wallet ini karena dianggap lebih efektif dan modern sebagai alat pembayaran dengan menggunakan teknologi terkini. Bahkan seluruh elemen masyarakat terutama anak muda saat ini lebih sering menggunakan metode ini karena menjadi konsumen yang paling banyak melakukan segala aktivitas jual beli di berbagai media.

Secara umum, pembayaran elektronik mengarah pada transaksi yang dilakukan secara online melalui jaringan internet atau dilakukan tanpa menggunakan media cetak alias kertas struk. Sistem pembayaran online terdiri dari kartu kredit online, sistem saldo yang tersimpan di server berbasis cloud, dan yang sedang marak sekarang pada saat ini

adalah e-wallet atau dapat disebut juga dompet elektronik (Junadi dan Sfenrianto, 2015). Sedangkan e-wallet atau dompet elektronik adalah bentuk digital dari dompet fisik yang digunakan untuk melakukan penempatan dana (top up) sejumlah uang, menghubungkan dengan kartu kredit atau dapat dilakukan juga dengan menambahkan kartu debit pada aplikasi yang telah diinstall dan kemudian dapat digunakan untuk bertransaksi.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya. Dimana pada penelitian yang dilakukan oleh (Windy Amelia Putri et al., 2022) tentang "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan E-Wallet Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process-TOPSIS" didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa ShopeePay adalah alternatif terbaik dari hasil perankingan, dilanjutkan dengan Gopay, Dana, OVO dan LinkAja. Hal ini berdasarkan dari perolehan nilai konsistensi yang menunjukkan hasil dari perhitungan adalah konsisten atau valid dengan nilai 0.048. Sejalan dengan penelitian (Siswanti dan Nur Lutfiyana, 2023) mengenai "Penerapan Analytical Hierarchy Process Untuk Keputusan Pemilihan Aplikasi E-Wallet Sebagai Pembayaran Secara Digital" didapatkan hasil bahwa alternatif shopeepay juga yang paling banyak digemari untuk pembayaran secara digital.

Berbeda dengan penelitian lainnya, penelitian yang dilakukan oleh (Meinarini Catur Utami, 2019) tentang "Implementasi Analytical Hierarchy Process (AHP) dalam pemilihan E-wallet untuk mahasiswa" didapatkan hasil bahwa Go-Pay terpilih sebagai alternatif yang terbaik E-Wallet untuk mahasiswa yang telah dianalisis berdasar kriteria dan sub kriteria melalui metode Analytical Hierarchy Process (AHP). Dan penelitian milik (Dinda dan Yulhendri, 2024) ini mengenai "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan E-Wallet Terbaik Dengan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)" mampu menunjukkan bahwa, terdapat empat kriteria yang digunakan untuk menilai e-wallet, yaitu: kemudahan penggunaan, keamanan, jaringan merchant, dan promosi. Empat e-wallet yang menjadi alternatif dalam penelitian ini adalah GoPay, OVO, ShopeePay, dan DANA.

Akhirnya pada penelitian ini nanti akan dianalisis lebih mendalam mengenai prioritas pemilihan aplikasi E-Wallet yang paling sering digunakan mahasiswa di food court Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sebelas Maret. Dimana 3 kriteria yang digunakan pada penelitian ini meliputi kemudahan registrasi, layanan top up dan promo menarik. Pendekatan tersebut digunakan untuk mengolah kriteria-kriteria agar nantinya dapat dijadikan nilai-nilai untuk mendukung dalam pengambilan keputusan. Beberapa e-wallet yang dijadikan pertimbangan pada penelitian ini yaitu meliputi Dana, Gopay dan ShopeePay.

## **METODE**

### **Ruang Lingkup dan Jenis Data**

Ruang lingkup pada penelitian ini menggunakan pendekatan dengan menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) dalam pemilihan prioritas aplikasi E-Wallet yang paling sering digunakan mahasiswa di food court Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini menggunakan data primer atau data yang diolah sendiri oleh penulis dan bersumber dari responden langsung tanpa adanya bantuan dari pihak lain. Adapun beberapa kriteria dalam pemilihan E-Wallet yang digunakan meliputi kemudahan registrasi, layanan top up dan promo menarik. Sedangkan beberapa aplikasi yang digunakan sebagai pembanding untuk menentukan prioritas aplikasi yang paling efektif untuk digunakan yaitu meliputi Dana, Gopay dan Shopee pay.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner sebagai data primer. Kuesioner tersebut digunakan untuk menghimpun data dari sejumlah orang atau responden melalui seperangkat pertanyaan yang relevan dengan masalah yang akan

diteliti. Adapun responden yang diinginkan oleh penulis yaitu para mahasiswa pengguna E-Wallet di food court FEB UNS. Dari beberapa pertanyaan yang diberikan kepada responden tersebut akhirnya didapatkan sebuah data yang kemudian akan diolah lebih lanjut oleh penulis agar menjadi kumpulan data yang diinginkan.

### **Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian mixed method yang merupakan penggabungan data kualitatif maupun kuantitatif (Creswell, 2014). Secara lebih mendalam, penelitian ini menggunakan sequential explanatory mixed method yang merupakan penggabungan kualitatif yang digunakan melalui pertanyaan terbuka dan kuantitatif yang digunakan melalui pertanyaan tertutup dalam kuesioner penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dalam teknik analisis data yang ditemukan oleh peneliti. Hal ini akan memberikan gambaran mengenai karakteristik mahasiswa dalam memilih kriteria pembayaran elektronik terutama penggunaannya di Food Court Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sebelas Maret. Kriteria tersebut mencakup kemudahan registrasi dalam pendaftaran atau pembuatan akun di aplikasi pembayaran elektronik, kemudian adanya layanan top up yang mudah, dan promo menarik yang ditawarkan oleh aplikasi pembayaran elektronik. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Analytical Hierarchy Process (AHP) dengan bantuan aplikasi Expert Choice. AHP adalah suatu metode sistem untuk pendukung keputusan yang dikembangkan oleh Thomas L. Saaty pada tahun 1970-an. Adapun tujuan dari metode yaitu digunakan untuk mencari prioritas peringkat atau ranking pada beberapa alternatif sehingga nantinya didapatkan perbandingan berpasangan kontinyu maupun diskrit. AHP merupakan metode untuk memecahkan suatu situasi yang kompleks tidak terstruktur ke dalam beberapa komponen dalam susunan yang hirarki, dengan memberi nilai subjektif tentang pentingnya setiap variabel secara relatif, dan menetapkan variabel mana yang memiliki prioritas paling tinggi guna mempengaruhi hasil pada situasi tersebut. AHP memiliki banyak keunggulan dalam menjelaskan proses pengambilan keputusan. Salah satunya adalah dapat digambarkan secara grafis sehingga mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam pengambilan keputusan. Adapun langkah-langkahnya meliputi:

1. Menyusun hierarki
2. Menilai kriteria dan alternatif
3. Memilih prioritas
4. Menentukan nilai konsistensi logis
5. Menentukan nilai indeks konsistensi (CI)
6. Menentukan rasio konsistensi (CR)
7. Memeriksa konsistensi hierarki

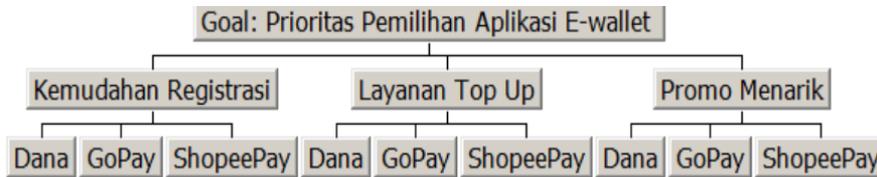
Ketika hasil perhitungan rasio konsistensi atau CR lebih dari 0,1 maka perlu dilakukan perhitungan ulang. Akan tetapi, jika hasil perhitungan rasio konsistensi atau CR lebih kecil atau sama dengan 0,1 maka dapat dinyatakan benar perhitungannya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analytical Hierarchy Process Menggunakan Aplikasi Expert Choice**

Berdasarkan Analytical Hierarchy Process (AHP) terdapat pemilihan alternatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam AHP terdapat tiga kriteria yang digunakan sebagai dasar evaluasi alternatif tersebut. Kriteria-kriteria tersebut dapat disederhanakan dan digambarkan dalam bentuk hierarki yang terdiri dari tiga bagian, yaitu tujuan, kriteria, dan alternatif diantaranya pada penelitian ini yaitu kemudahan registrasi, layanan top up, dan promo menarik. Penyusunan struktur hierarki bertujuan untuk membantu serta memecahkan suatu masalah yang kompleks menjadi sederhana. Selain itu penggunaan tiga

kriteria yang diambil tersebut juga digunakan sebagai acuan alasan para pengguna memilih aplikasi tersebut. Kriteria dan alternatif penilaian dapat digambarkan pada struktur hierarki berikut ini :



**Gambar 1.** Model hierarki pemilihan aplikasi E-Wallet

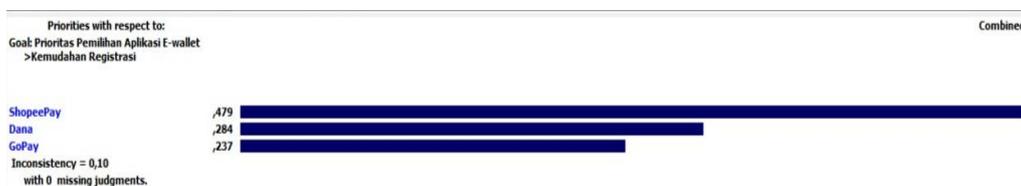
digambarkan susunan hierarki tingkat pertama yaitu terdapat goal atau tujuan pemilihan aplikasi e-wallet sebagai pembayar secara digital dimana ini merupakan tujuan dari utama penelitian ini dilakukan. Kemudian pada susunan hierarki tingkat kedua terdapat atribut yang biasa disebut dengan kriteria yang berhubungan pada karakteristik yang dipilih atau digunakan pada proses perhitungan. Sedangkan pada susunan hierarki tingkat ketiga terdapat alternatif yang biasa disebut objek, terdapat 3 alternatif yang diambil sebagai aplikasi perbandingan.

**Pembobotan Alternatif pada Setiap Kriteria**



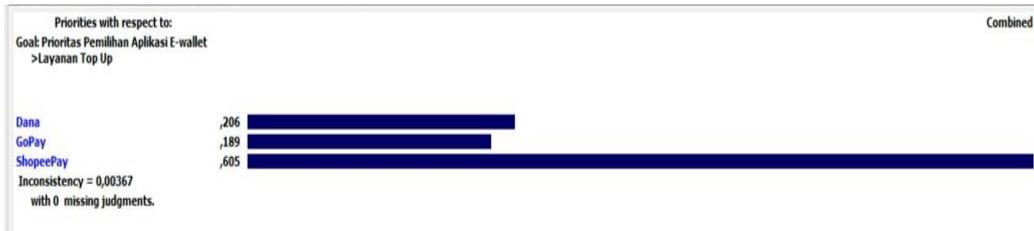
**Gambar 2.** Bobot kriteria dalam pemilihan aplikasi E-Wallet

diatas, didapatkan hasil dari analisis pendapat gabungan dari 10 responden menunjukkan bahwa promo menarik menjadi kriteria yang paling tinggi dengan nilai bobot 0,354 atau setara dengan 35,4% dari total keseluruhan kriteria yang ada. Selanjutnya kriteria tertinggi kedua adalah layanan top up yang memiliki bobot kriteria sebesar 0,347 atau 34,7%. Dan pada posisi terakhir ada kemudahan registrasi yang memiliki bobot kriteria sebesar 0,299 atau 29,9%.



**Gambar 3.** Bobot alternatif strategis pemilihan aplikasi E-Wallet

berdasarkan kriteria kemudahan registrasi menunjukkan bahwa jenis aplikasi E-Wallet yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa berdasarkan kriteria kemudahan registrasinya adalah ShopeePay sebagai posisi pertama, kemudian pada posisi kedua adalah Dana, dan yang terakhir disusul GoPay.



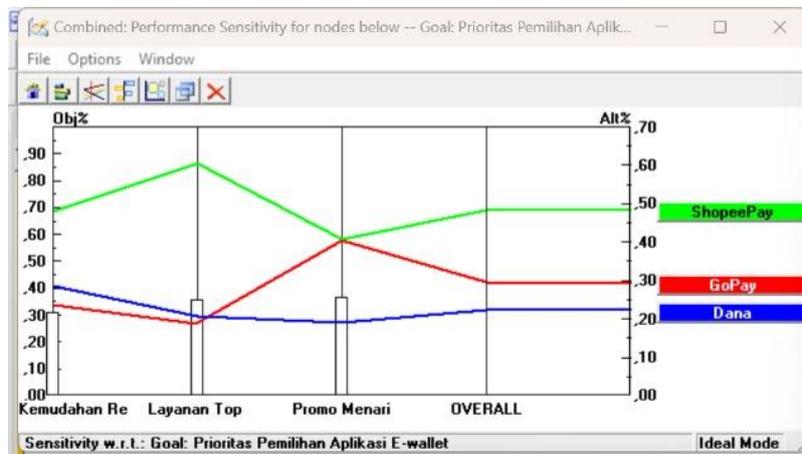
**Gambar 4.** Bobot alternatif strategis pemilihan aplikasi E-Wallet

berdasarkan kriteria layanan top up menunjukkan bahwa jenis aplikasi E-Wallet yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa berdasarkan kriteria layanan top upnya adalah ShopeePay sebagai posisi pertama, kemudian pada posisi kedua adalah Dana, dan yang terakhir disusul GoPay.



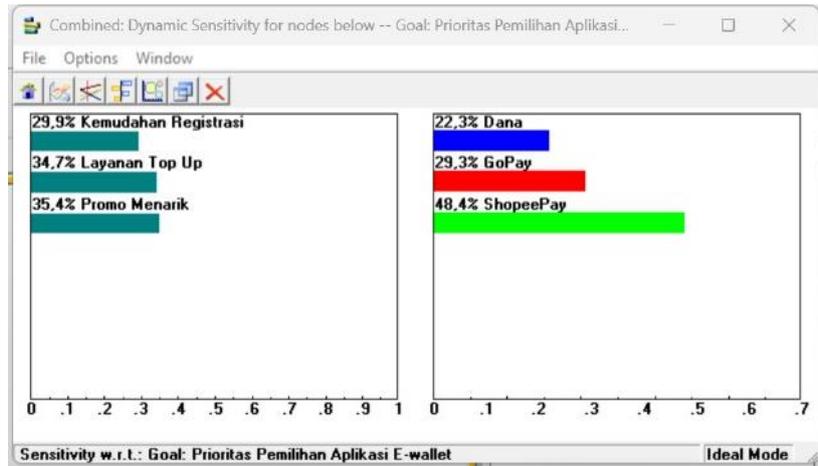
**Gambar 5.** Bobot alternatif strategis pemilihan aplikasi E-Wallet

berdasarkan kriteria promo menarik menunjukkan bahwa jenis aplikasi E-Wallet yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa berdasarkan kriteria promo menariknya adalah ShopeePay sebagai posisi pertama, kemudian pada posisi kedua adalah GoPay, dan yang terakhir disusul Dana.



**Gambar 6.** Grafik performance pilihan aplikasi E-Wallet di Food Court FEB UNS

didasar menunjukkan bahwa secara umum atau keseluruhan, jenis aplikasi yang paling banyak dipilih oleh banyak mahasiswa berdasarkan ketiga kriteria meliputi kemudahan registrasi, layanan top up dan promo menarik dengan pilihan terbanyak adalah ShopeePay, kemudian diikuti GoPay dan pilihan terakhir adalah aplikasi Dana.



**Gambar 7.** Grafik dynamic pilihan aplikasi E-Wallet di Food Court FEB UNS

gambar pada posisi kiri diatas menunjukkan bahwa kriteria tertinggi yang dipilih mahasiswa dalam memilih aplikasi E-Wallet adalah promo menarik, kemudian diikuti oleh layanan top up dan yang terakhir kemudahan registrasi. Sedangkan pada posisi kanan jenis aplikasi E-Wallet yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa berdasarkan ketiga kriteria tersebut adalah ShopeePay, kemudian diikuti GoPay dan yang terakhir Dana.



Berdasarkan gambar 8 mengenai grafik synthesize with respect to goal dari hasil perhitungan akhir maka didapatkan hasil bahwa :

1. Dana menduduki prioritas pertama dengan perolehan nilai 0,224
2. Gopay menduduki prioritas kedua dengan perolehan nilai 0,279
3. Shopeepay menduduki prioritas ketiga dengan perolehan nilai 0,497

Berdasarkan keterangan diatas maka pemilihan aplikasi e-wallet sebagai sebagai pembayaran secara digital yang paling banyak diminati oleh para pengguna e-wallet adalah Shopeepay.

### Perolehan Inconsistency Ratio (CR)

Inconsistency ratio atau rasio inkonsistensi data responden ahli merupakan parameter yang digunakan untuk memeriksa apakah perbandingan berpasangan telah dilakukan dengan konsekuen atau tidak. Rasio inkonsistensi data dianggap baik jika nilai CR-nya  $\leq 0.1$ . Pada penelitian ini inkonsistensi data yang didapat dari pengolahan *Analytical Hierarchy Process* (AHP) menggunakan aplikasi Expert Choice adalah seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 9.** Berdasarkan perolehan inconsistency ratio

dapat disimpulkan bahwa perbandingan berpasangan yang diberikan responden ahli memiliki nilai rasio inkonsistensi yang lebih kecil dari 0,1 yaitu sebesar 0,04. Dengan demikian hasil perhitungan geometrik gabungan data responden cukup konsisten.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Diperoleh hasil penentuan pemilihan aplikasi e-wallet terbaik yaitu Shopeepay memiliki bobot tertinggi (48,4%), Gopay memiliki bobot kedua (29,3%), Dana memiliki bobot ketiga (22,3%). Urutan faktor kriteria yang dapat mempengaruhi calon pengguna aplikasi e-wallet dalam memilih aplikasi e-wallet sebagai media pembayaran secara digital yaitu promo menarik, layanan top up, dan kemudahan registrasi. Hasil pengolahan uji validitas data kuesioner menggunakan metode AHP dengan aplikasi expert choice merubah hasil akhir pada urutan prioritas, dimana promo menarik menjadi urutan prioritas pertama yang lebih diminati kalangan mahasiswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Junadi, & Sfenrianto. (2015). A Model of Factors Influencing Consumer's Intention To Use E-payment System in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 59, 214–220. DOI: 10.1016/j.procs.2015.07.557
- KusnaUtami, M. C. (2019). Implementasi Analytical Hierarchy Process (Ahp) Dalam Pemilihan E-Wallet Untuk Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 21(3), 259-265.
- ndar, K., Setyowati, N., & Rahayu, W. (2023). Strategic Orientations to Strengthen Policymaking: Study of Small-Scale Cassava-Based Agroindustry in Central Java, Indonesia. *AGRARIS: Journal of Agribusiness and Rural Development Research*, 9(1), 113-128. <https://doi.org/10.18196/agraris.v9i1.183>
- Waruwu, D. O. (2024). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan E-Wallet Terbaik Dengan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(2), 101-116.
- Sitinjak, R., & Nurlela, S. (2022). Pemilihan E-Wallet Pada Kerry Parcel Outlet Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *INSANtek*, 3(2), 49-54.
- Putri, W. A., Rachmawati, D., & Silalahi, W. S. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan E-Wallet Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process-TOPSIS: E-Wallet Selection Decision Support System Using Analytic Hierarchy Process-TOPSIS Method. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 2(1), 18-27.
- Siswanti, S., & Lutfiyana, N. (2023). Penerapan Analytical Hierarchy Process Untuk Keputusan Pemilihan Aplikasi E-Wallet Sebagai Pembayaran Secara Digital. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 7(2), 195-208.