

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transaksi merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan terhadap posisi benda dengan keuangan, contoh aktivitas transaksi tersebut seperti membeli, menjual, membayar gaji pegawai, dan membayar berbagai jenis biaya lainnya. Untuk melakukan berbagai macam transaksi digunakan alat pembayaran sebagai medianya. Alat ini tidak hanya berbentuk tunai, namun dapat juga dalam bentuk non tunai.

Uang merupakan inovasi modern yang menggantikan posisi barter, atau tukar menukar satu barang dengan barang lainnya. Disamping itu terhapusnya sistem pertukaran barter dalam sejarah ekonomi bangsa tidak terjadi dalam waktu yang sama. Sekalipun pertukaran barter mengalami penurunan tajam setelah uang mengambil alih fungsi sebagai alat tukar perdagangan internasional, namun pertukaran barter kini banyak dilihat sebagai alternatif yang bagus dalam perdagangan antar Negara (Sari, 2016).

Seiring perkembangan zaman pada saat ini alat pembayaran menjadi dua versi yaitu uang tunai (cash) merupakan pembayaran yang dilakukan secara langsung menggunakan uang kartal yang terdiri dari uang kertas dan uang logam. Sedangkan alat pembayaran non tunai adalah seluruh alat pembayaran selain tunai (uang kartal), pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran tetapi dengan cara transfer antar bank maupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri.

Sistem perekonomian, fungsi utama uang selalu sebagai alat tukar (*medium of exchange*). Fungsi utama ini lalu memiliki derivasi fungsi-fungsi lain seperti uang sebagai *standard of value* (pengukur nilai), *store of value* (penyimpanan nilai), *unit of account* dan *standard of deferred payment* (pengukur pembayaran tangguh). Jadi uang adalah sesuatu yang terus mengalir dalam perekonomian, atau lebih dikenal sebagai *flow concept* (Sari, 2016).

Ketika sistem pembayaran dituntut untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan masyarakat dalam hal pemindahan dana secara cepat, aman, dan efisien, maka inovasi-inovasi teknologi sistem pembayaran akan berkembang dengan sangat pesat disertai berbagai fasilitas kemudahan dalam melakukan transaksi.

Terdapat begitu banyak pilihan untuk melakukan transaksi keuangan. Terlebih kemajuan teknologi saat ini yang begitu pesat, membuat transaksi keuangan menjadi semakin mudah. iGeneration atau biasa diketahui sebagai generasi Z merupakan generasi yang dapat dikatakan sebagai yang paling melek akan kemudahan transaksi ini. Bagaimana tidak generasi ini merupakan generasi dengan persentase terbesar sebagai pemakai jasa keuangan non tunai dalam satu dekade. Di ketahui dari awal mulanya booming E-money ini di Indonesia pada tahun 2013, yang mana banyak bank atau perusahaan lainnya yang menyediakan jasa E-Money yang telah bersertifikasi BI. Total nilai transaksi E-Money ditahun 2013 mencapai Rp. 6,7 miliar per hari atau Rp. 2 triliun per tahun (www.kemenkeu.go.id).

Tingginya angka penggunaan E-money disebabkan oleh banyaknya layanan yang disediakan serta kemudahan yang diberikan. Budaya konsumen secara efektif adalah budaya postmodern, masa dimana suatu hal dapat mudah sekali terganti

dengan satu hal baru jika hal tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding hal lain semua penilaian hanya terdapat pada rasa, suatu budaya kedangkalan yang di dalam budaya itu nilai-nilai ditransvaluasi (dievaluasikan oleh prinsip-prinsip baru) dan seni telah mengungguli realitas.

Dilihat dari penjelasan di atas E-Money tentunya memiliki fungsi utama sebagai alat tukar, tidak hanya itu, E-Money juga memiliki fungsi lain yaitu *store of value* (penyimpanan uang) karena dalam menggunakannya terlebih dahulu menyetor uang kedalam aplikasi E-Money yang digunakan setelah itu baru bisa digunakan untuk bertransaksi.

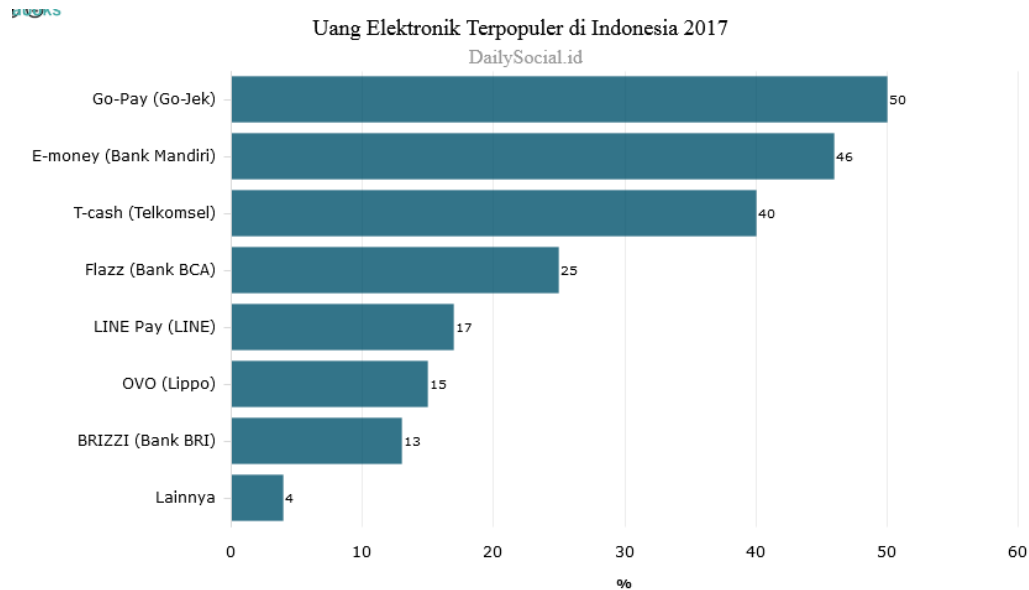
E-Money atau Electronic Money mungkin bukanlah suatu hal yang terdengar asing di telinga kita. Sebagaimana disebut dalam peraturan bank Indonesia No : 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (Electronic Money) yang kini sudah di perbarui menjadi PBI Nomor : 18/17/PBI/2016, E-money diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit dan nilai uang tersebut disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip. E-Money bukan hanya sebagai pengganti uang tunai fisik dalam bentuk koin dan uang kertas dengan uang elektronik yang setara, namun juga sebagai sebuah sistem yang memungkinkan seseorang untuk membayar barang atau jasa dengan mengirimkan nomor dari satu komputer ke komputer lain. Kemunculan E-Money di tengah-tengah masyarakat bertujuan untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai. Dikhususkan untuk pembayaran-pembayaran yang bersifat mikro dan ritel (kemenkeu.co.id).

GoPay adalah salah satu layanan e-money yang terdapat dalam aplikasi Gojek Indonesia. GoPay dapat digunakan untuk pembayaran semua layanan Gojek (GoRide, GoCar, GoSend, dll.) hingga transaksi non tunai di Rekan usaha offline dan online. Untuk mengisi saldo GoPay cukup mudah dengan transfer melalui mitra Gojek, One Klik, ATM, Internet Banking, Alfamart, dan lainnya. GoPay memiliki teknologi keamanan terkini yang menjamin semua data dan transaksi pengguna selalu aman (Gojek.com)

Layanan yang dimiliki Go-jek dipakai secara aktif oleh 5 juta orang setiap minggunya. Para *weekly active user* ini dilayani sekitar 900.000 mitra pengemudi Gojek. Setiap bulannya, lebih dari 100 juta transaksi terjadi di platform Go-jek. Ratusan juta transaksi tersebut tidak hanya dari transportasi online, Go-jek juga melayani bisnis pengiriman makanan melalui fitur Go-Food. Selain Go-Food, solusi keruwetan sehari-hari dihadirkan melalui Go-Mart, Go-Send, Go-Box, Go-Med, Go-Life, dan lainnya. Lebih dari 125.000 merchant berkerja sama dengan Go-jek untuk mempermudah kehidupan masyarakat modern (Kompas.com).

Riset iPrice Group dan App Annie menunjukkan, pengguna aktif bulanan GoPay merupakan yang terbanyak di Indonesia. Alhasil, transaksi melalui dompet digital besutan Gojek itu tembus US\$ 6,3 miliar atau sekitar Rp 89,5 triliun per Februari 2019. Perusahaan riset itu mencatat, 70% transaksi di aplikasi Gojek menggunakan GoPay sebagai sarana pembayaran. “GoPay juga merupakan metode pembayaran utama dari GoFood, yang juga merupakan layanan pesan-antar makanan terbesar di Asia Tenggara,” demikian dikutip dari laporan iPrice, Senin (12/8) lalu (databoks.katadata.co.id).

Diadram 1.1
Uang Elektronik Terpopuler di Indonesia 2017



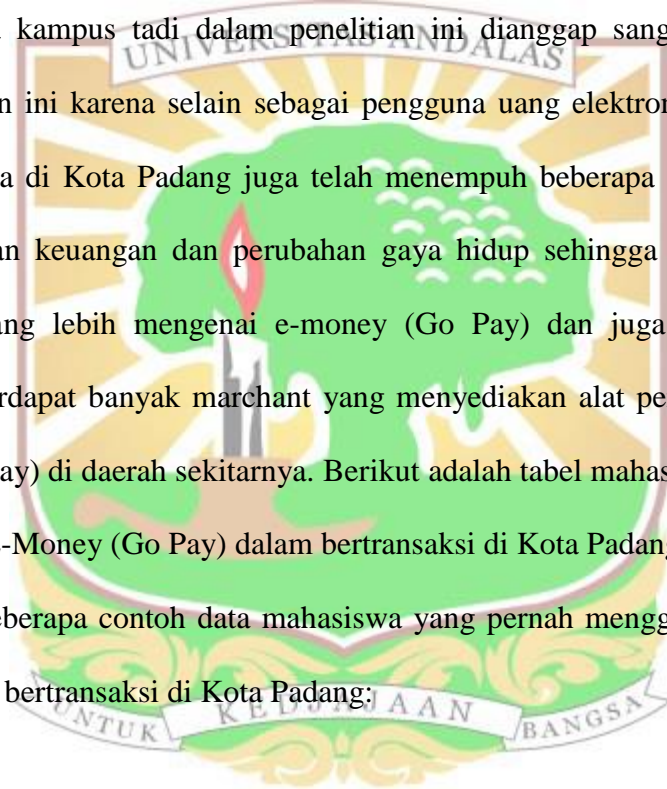
Sumber: Wikipedia

Dari diagram di atas dapat kita lihat bahwa pada tahun 2017 ada tujuh e-money yang terpopuler di Indonesia. Dimana gopay menempati peringkat pertama sebagai uang elektronik terpopuler di tahun 2017 dengan angka 50 juta pengguna gopay di Indonesia. Dengan adanya sistem pembayaran non tunai ini membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah untuk bertransaksi. Penggunaan kartu pembayaran elektronik ini merupakan pilihan bagi masyarakat, khususnya mahasiswa untuk menilai sebuah tawaran gaya hidup, menerima atau menolak sesuai dengan kebutuhan-nya. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (Go Pay) juga dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien maupun lebih konsumtif. Adanya penggunaan uang elektronik (Go Pay) yang semakin

meningkat dikalangan mahasiswa ini dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah mendapatkan apa yang ingin dikonsumsi dalam kesehariannya.

Penelitian mengambil subyek mahasiswa di Kota Padang yang terdiri dari tiga kampus yaitu Universitas Andalas, Universitas Negeri Padang, Universitas Putra Indonesia. Pemilihan subyek mahasiswa, terlebih mahasiswa di Kota Padang yang terdiri dari tiga kampus tadi dalam penelitian ini dianggap sangat sesuai dengan tujuan penelitian ini karena selain sebagai pengguna uang elektronik E-Money (Go Pay), mahasiswa di Kota Padang juga telah menempuh beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan keuangan dan perubahan gaya hidup sehingga mereka memiliki pengetahuan yang lebih mengenai e-money (Go Pay) dan juga di tiga Kampus tersebut juga terdapat banyak merchant yang menyediakan alat pembayaran dengan E-Money (Go Pay) di daerah sekitarnya. Berikut adalah tabel mahasiswa yang pernah menggunakan E-Money (Go Pay) dalam bertransaksi di Kota Padang:

Ini ada beberapa contoh data mahasiswa yang pernah menggunakan E-Money (Go Pay) dalam bertransaksi di Kota Padang:



Tabel 1.1
Mahasiswa Menggunakan E-Money (Go Pay)

No	Nama	Universitas	Pengeluara/bulan
1	Siti Utami Meivent	Universitas Andalas	Rp. 1.500.000/bln
2	Taufik Akbar Misrul	Universitas Andalas	Rp. 1.500.000/bln
3	Rifati Jihan Hanafi	Universitas Andalas	Rp. 1.500.000/bln
4	Intan Permata Sari	Universitas Andalas	Rp. 1.000.000/bln
5	Hafida Nabilla	Universitas Andalas	Rp. 500.000/bln
6	Nada Aprilia Febrin	Universitas Putra Indonesia	Rp. 500.000/bln
7	Bisenov Rizqall Rayputra	Universitas Putra Indonesia	Rp. 500.000/bln
8	Luklu Ul Hayati	Universitas Negri Padang	Rp. 300.000/bln
9	Fadillah Ulfah	Universitas Negri Padang	Rp. 250.000/bln
10	Muhammad Fathin Syafri	Universitas Negri Padang	Rp. 200.000/bln
11	Nadilla Rezki	Universitas Negri Padang	Rp. 200.000/bln
12	Audreyna Monetta	Universitas Negri Padang	Rp. 200.000/bln
13	Noviani Syabrina	Universitas Putra Indonesia	Rp. 200.000/bln
14	Fauzan Alfairisi	Universitas Putra Indonesia	Rp. 150.000/bln
15	Rama Anggiano	Universitas Putra Indonesia	Rp. 100.000/bln

Sumber: Data Primer 2020

Berdasarkan survei awal peneliti terhadap 15 orang mahasiswa dari tiga kampus di kota Padang, terdapat berbagai macam jumlah pengeluaran mahasiswa yang menggunakan E-money (Go Pay) dalam perbulannya, dari table diatas dapat digolongkan menjadi tiga bagian, yang pertama golongan tinggi dari pengguna Rp. 501.000/bln- Rp. 1.500.000/bln, golongan menengah pengeluaran dari Rp. 201.000/bln – Rp. 500.000/bln dan golongan rendah dari Rp. 100.000/bln – 200.000/bln. dari golongan tersebut, ternyata terdapat seorang informan yang menggunakan GoPay dalam perbulannya mencapai Rp. 10.000.000, yaitu Siti Utami Meivent pada bulan November 2019.

Diketahui mencapainya penggunaan GoPay Rp. 10.000.000 dalam bulan November 2019 karena terdapat berbagai macam fitur Voucher yang di gunakan oleh

Siti, serta Siti menggunakan Voucher tersebut bersamaan dengan rekan-rekan yang ikut serta dalam membeli promo voucher yang tersedia di Aplikasi Gojek. Sehingga tanpa di sengaja Sita dan rekan-rekan menghabiskan GoPay sebesar Rp. 10.000.000.

Dengan terdapatnya pengeluaran perbulan seperti yang diatas, maka ada beberapa hal fitur yang biasa digunakan oleh mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Gojek dengan pembayaran GoPay seperti memesan makanan dari fitur Gofood, berangkat kuliah atau berpergian dengan fitur Go Ride, mengisi pulsa dengan fitur Go Pulsa dan mengirim barang untuk seseorang dengan fitur Go Send. Dengan demikian ada beberapa merchant yang kerap digemari oleh mahasiswa dengan beberapa diskon yang didapatkan ketika menggunakan GoPay sebagai alat transaksi:

Tabel 1.2
Perbedaan Pembayaran Cash dan E-Money (Go Pay)

No	Nama Makanan/digunakan	Cash	E-Money (Go Pay)	Cashback/Voucher
1	Nasi Ampera Iyai	Rp. 14.000	Rp. 11.000	Rp. 3.000
2	Chattime	Rp. 25.000	Rp. 15.000	Rp. 10.000
3	Go Ride	Rp. 9.000	Rp. 5.000	Rp. 4.000
4	MCD	Rp. 50.000	Rp. 30.000	Rp. 20.000
5	Frute	Rp. 50.000	Rp. 35.000	Rp. 15.000
6	Kulo Kopi	Rp. 25.000	Rp. 15.000	Rp. 10.000
7	Janji Jiawa	Rp. 25.000	Rp. 15.000	Rp. 10.000
8	Mie Ramen Bandung	Rp. 26.000	Rp. 20.000	Rp. 6.000
9	Foresthree Coffee	Rp. 25.000	Rp. 15.000	Rp. 10.000

Sumber: Data Primer 2020

1.2.Rumusan Masalah

Pada hakekatnya sebagian besar orang menjadikan uang tunia sebagai alat tukar untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Hal ini di karenakan uang tunai di anggap sebagai alat utama dalam kehidupan sehari-hari. Anggapan mengenai alat tukar inilah

yang mengakibatkan ketergantungan setiap orang terhadap penggunaan uang tunai sebagai alat tukar tersebut. Penggunaan uang tunai sebagai alat tukar utama terjadi tidak hanya di beberapa kalangan melainkan meliputi keseluruhan kalangan dalam masyarakat salah satunya ialah dikalangan mahasiswa.

Akan tetapi, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi penggunaan uang tunai ini sudah mulai bergeser dengan hadirnya konsep E-Money. Kehadiran E-Money menawarkan proses pertukaran menjadi lebih mudah. Oleh karena itu sebagian masyarakat sudah mulai beralih dalam penggunaan alat tukar mereka dari uang tunai ke E-Money, sebagaimana yang kita ketahui sasaran terbesar dalam perkembangan teknologi ialah kalangan-kalangan milenial, yang dimana mahasiswa merupakan bagian dari kalangan tersebut. Oleh karena itu sudah tidak asing lagi jika sebagian besar mahasiswa menggantungkan kehidupannya pada system E-Money ini.

Terlihat dari beberapa mahasiswa yang sudah diteliti oleh peneliti yang menggunakan Go Pay sebagai alat transaksi dalam sehari-hari, bahkan ada yang menghabiskan pengeluaran Go Paynya Rp. 100.000 hingga Rp. 1.500.000 dalam satu bulan. Bahkan ada yang mencapai Rp.10.000.000 pada bulan November 2019.

Dari penjabaran di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah **“Bagaimana Motif Penggunaan E-Money (Go Pay) di Kalangan Mahasiswa Kota Padang dalam Menghadapi Perubahan Gaya Hidup di Era Digital?”**

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1.3.1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motif penggunaan E-Money (Go Pay) di kalangan mahasiswa Kota Padang dalam menghadapi perubahan gaya hidup di era digital.

1.3.2 Tujuan Khusus

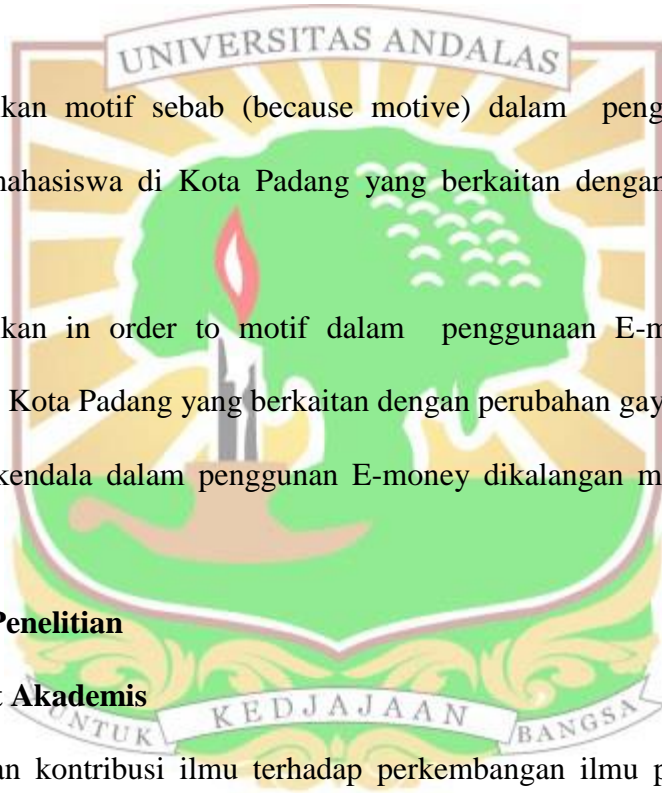
Untuk mencapai tujuan umum penelitian, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan motif sebab (because motive) dalam penggunaan E-money dikalangan mahasiswa di Kota Padang yang berkaitan dengan perubahan gaya hidup.
2. Mendeskripsikan in order to motif dalam penggunaan E-money dikalangan mahasiswa di Kota Padang yang berkaitan dengan perubahan gaya hidup.
3. Mengetahui kendala dalam penggunaan E-money dikalangan mahasiswa di Kota Padang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

1. Memberikan kontribusi ilmu terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu sosial khususnya jurusan sosiologi dalam studi sosiologi pasar dan ekonomi.
2. Sebagai bahan perbandingan penulis lain yang ingin mendalami masalah ini lebih lanjut.



1.4.2. Manfaat Praktis

Bahan masukan bagi peneliti lain khususnya bagi pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut. Serta bahan masukan bagi perusahaan dalam membuat kebijakan yang berkaitan dengan penggunaan E-money di dalam masyarakat.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Konsep E-Money

Dalam publikasi yang di keluarkan *Bank for International Settlement (BIS)* pada bulan Oktober 1996 mendefinisikan uang elektronik merupakan produk yang memiliki nilai tersimpan (*stored-value*) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran (*multi purposed*), tidak seperti kartu telepon yang merupakan *single-purpose prepaid card* (Ramadani, 2016).

Pengertian E-Money ataupun uang elektronik ialah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik bisa menggunakan Smartphone ataupun mesin ATM. Pada umumnya, transaksi ini menggunakan jaringan computer seperti internet dan penyimpanan harga digital. E-Money juga sering disebut sebagai electronic cash. Kita tidak perlu lagi khawatir ataupun risau untuk menggunakan E-Money ini karena ilmu kitrografi telah menyatakan bahwasanya E-Money sangat sulit untuk di salah gunakan atau di bajak. (www.sumberpengertian.id)

Cara kerja dari E-Money ialah nasabah yang mempunyai E-Money dalam bentuk pecahan tertentu. Contohnya, Rp. 100 ribu (maksimal Rp. 1 juta) terlebih

dahulu mendaftarkan E-Money pada counter penerbit uang elektronik guna aktivasi. Setelah itu, nilai uang reload (diisi dan direkam) pada media elektronik misalkan kartu yang dikeluarkan oleh bank, handphone, ataupun kartu prabayar. Juga bisa melakukan top up ulang sendiri dengan menggunakan system yang sudah ditentukan.

1.5.2. Konsep Sistem Pembayaran

Menurut Ramadani, 2016 (dalam Listfield dan Montes-Negret 1994:27) sistem pembayaran adalah peraturan, standar, serta instrumen yang digunakan untuk pertukaran nilai keuangan (*financial value*) antara dua pihak yang terlibat untuk melepaskan diri dari kewajiban. Sedangkan menurut UU Bank Indonesia No. 23/1999, sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melakukan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran adalah sistem atau metode yang digunakan untuk menciptakan transaksi yang lebih efisien dan dalam transaksi tersebut terdapat seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme pemindahan dana dari pihak satu ke pihak lain guna memenuhi kewajiban dalam suatu kegiatan perekonomian.

1.5.3. Konsep Gaya Hidup

Menurut Piliang (dalam Suyanto, 2013:138) beberapa karakteristik dari gaya hidup antara lain: (1) Gaya hidup sebagai sebuah pola, kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang. (2) mempunyai masa (3) memiliki daur hidup (*life cycle*) yaitu ada masa kelahiran, tumbuh, puncak, surut, dan mati. Gaya hidup dibentuk, diubah, dikembangkan sebagai hasil dari interaksi antara disposisi habitus dengan batas serta

berbagai kemungkinan realitas. Berdasarkan pengalaman sendiri yang dibandingkan dengan realitas sosial, individu memilih rangkaian tindakan atau penampilan yang menurutnya sesuai dalam ruang sosial.

Gaya hidup terkadang disebut juga dengan ciri sebuah modernitas. Artinya, setiap orang yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya. (Chaney, 2004) menjelaskan bahwa gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan satu orang dengan orang lain. Istilah gaya hidup sebagai cara hidup mencakup sekumpulan kebiasaan pandangan dan pola-pola respon terhadap kehidupan. Cara ini bukan sesuatu yang alamiah, melainkan hal yang ditemukan, diadopsi atau diciptakan, dikembangkan dan digunakan untuk menampilkan tindakan agar mencapai tujuan tertentu.

Di dalam kehidupan sehari-hari, selalu ada hubungan timbal balik antara keberadaan citra (*image*) dan gaya hidup (*life style*). Gaya hidup juga merupakan cara manusia memberikan makna pada kehidupannya, membutuhkan medium dan ruang untuk mengekspresikan makna tersebut, yaitu ruang bahasa dan benda-benda. Dipihak lain citra adalah sebuah kategori di dalam relasi simbolis diantara manusia dan dunia objek, membutuhkan aktualisasi dirinya ke dalam berbagai realitas termasuk budaya hidup.

1.5.4. Konsep Revolusi Industri 4.0

Revolusi merupakan suatu perubahan yang sifatnya sangat cepat atau perubahan yang cukup mendasar dalam suatu bidang. Menurut Haqqi dan Wijayati (2019:V) Industri merupakan kegiatan memproses atau mengolah barang dengan

menggunakan sarana dan peralatan, misalnya mesin. Sedangkan revolusi industri merupakan perubahan yang berlangsung cepat pada suatu proses produksi, yang semula pekerjaan proses produksi dikerjakan oleh manusia, dapat digantikan oleh mesin, sehingga barang yang dihasilkan dari proses produksi itu memiliki nilai tambah (*added value*) secara komersial.

Revolusi industri adalah titik balik utama dalam sejarah yang ditandai dengan pergeseran dunia dari ekonomi agraris dan kerajinan tangan menjadi ekonomi yang didominasi oleh industri dan manufaktur mesin. Kondisi ini menghasilkan volume dan ragam barang produksi pabrik yang lebih besar serta peningkatan standar hidup bagi banyak orang, terutama untuk kelas menengah atas (Astrid, 2019:19).

Revolusi industri 4.0 dibangun di atas Revolusi Digital, mewakili cara-cara baru ketika teknologi menjadi tertanam dalam masyarakat dan bahkan tubuh manusia. Revolusi industri keempat ditandai dengan munculnya terobosan teknologi di sejumlah bidang, termasuk robotika, kecerdasan buatan, nanoteknologi, komputasi kuantum, bioteknologi, *internet of things* (IoT), pencetakan 3D, dan kendaraan otonom (*autonomous vehicles*) (Astrid, 2019:63).

Dalam bukunya, *The Fourth Industrial Revolution*, Klaus Schwab menjelaskan bagaimana Revolusi Industri 4.0 ini pada dasarnya berbeda dari tiga revolusi sebelumnya, terutama kemajuan teknologi sebagai ciri utama. Dasar yang mendasari 4IR lebih banyak terletak pada kemajuan dalam komunikasi dan keterhubungan dibandingkan teknologi. Teknologi memiliki potensi besar untuk terus menghubungkan miliaran lebih banyak orang ke jejaring dunia maya, sehingga secara

drastis meningkatkan efisiensi bisnis dan organisasi dan membantu meregenerasi lingkungan alam melalui pengolahan aset yang lebih baik (Astrid, 2019:65).

1.5.5. Tinjauan Sosiologis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teori fenomenologi oleh Alfred Schutz mengatakan bahwa sosiologi harus memahami bagaimana aktor sosial menggunakan common sense untuk memahami perbedaan dasar antara rasionalitas sehari-hari dan rasionalitas ilmiah. Bagi Schutz, tugas fenomenologi adalah menghubungkan antar pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Hubungan antar makna pun diorganisasi melalui proses yang disebut dengan Stock Of Knowledge. Stock of Knowledge yang digunakan aktor menjadi bagian pengetahuan yang tidak disadari untuk mengetahui bagaimana orang menandai makna dalam lingkungannya.

Motif menurut Schutz merujuk pada alasan seseorang melakukan sesuatu.

Schutz membedakan dua tipe motif, yakni:

1. Because of Motive

Merupakan faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu dimana tindakan seseorang tidak muncul begitu saja, melainkan melalui proses yang panjang untuk dievaluasi dan mempertimbangkan kondisi sosial, ekonomi, budaya, dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman diri sendiri sebelum tindakan tersebut dilakukan (Wirawan, 2013:134).

Because of Motive merujuk pada masa lalu yang artinya tindakan dilakukan oleh seseorang memiliki alasan yang terdapat pada masa lalu sehingga Schutz

mengatakan bahwa pengalaman dimasa lalu ini membuat manusia dianggap sebagai makhluk pra empiris, dimana pengalaman dianggap sebagai keberadaan individu sebelum fenomena tersebut dilakukan.

2. In Order to Motive

Motif ini berkaitan dengan alasan seseorang melakukan suatu tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan di masa yang akan datang. Tindakan yang dilakukan tersebut merupakan tindakan yang subjektif yang memiliki tujuan dan keberadaannya tidak terlepas dari intersubjektivitas. Dengan kata lain adanya tindakan yang merujuk ke masa yang akan datang atau tujuan yang akan dicapai.

Motif yang menjadi tujuan jelas merujuk kepada suatu keadaan pada masa yang akan datang dimana aktor berkeinginan untuk mencapainya melalui beberapa tindakannya. Sedangkan motif menjadi suatu sebab merujuk kepada suatu keadaan pada masa yang lampau. Dalam pengertian ini motivasi tersebut akan menentukan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh aktor. Dalam ujud tindakan, maka aktor hanya merupakan suatu kesadaran terhadap motif yang menjadi suatu tujuan dan bukan kepada motifnya yang menjadi sebab. Selanjutnya ia akan betul-betul menyadari setelah ia menyempurnakan tindakan tersebut atau merupakan suatu fase yang pertama. Kesadaran ini, pada akhirnya didapatkan melalui refleksi. Tetapi kata Schutz, aktor itu sudah tidak bertindak lagi, ia saat ini merupakan pengamat terhadap dirinya sendiri (Irving M. Zeitlin 1995 :270).

Menurut Schutz, semua manusia membawa serta di dalam dirinya peraturan-peraturan, resep-resep (tipe-tipe) tentang tingkah laku yang tepat, konsep-konsep,

nilai-nilai dan lain-lain yang membantu mereka bertindak laku secara wajar di dalam sebuah dunia sosial. Schutz melihat keseluruhan peraturan, norma, konsep tentang tingkah laku yang tepat, dan lain-lain sebagai “stock pengetahuan yang tersedia di tangan”. Stock pengetahuan ini memberikan kerangka referensi atau orientasi kepada seseorang dalam memberikan interpretasi terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya sebelum mereka melakukan sesuatu (Bernard Raho, 2007 :137).

Melihat dari perspektif teori fenomenologi oleh Schutz yang membahas mengenai motif sebab dan motif tujuan yang mana dapat menggambarkan makna dari tindakan yang dilakukan oleh manusia. Kemudian jika dibawa ke dalam topic penelitian Motif Penggunaan E-money Go Pay di kalangan mahasiswa Kota Padang dalam menghadapi perubahan gaya hidup di era digital ini tentu teorinya sangat cocok untuk menjelaskan motif mahasiswa Kota Padang dalam melakukan aktivitas jual beli atau bertransaksi. Oleh sebab itu, teori ini penulis jadikan sebagai pedoman dalam menjelaskan motif penggunaan E-Money (Go Pay) yang dilakukan oleh informan dalam penelitian ini.

1.5.6. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan rujukan penelitian sebelumnya yang mendukung atau bisa dijadikan referensi sekaligus perbedaan dari penelitian ini. Dari hasil penelusuran terhadap hasil penelitian, ditemukan judul-judul yang relevan dengan penelitian ini. **Pertama** karya yang ditulis oleh Yuliani Nanda Sari (2018) dengan judul *Studi tentang adaptasi dan reproduksi sistem pembayaran non-tunai (E-money) pedagang kuliner lenggang Jakarta*. penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pola

adaptasi para pedagang pasar kuliner Lenggang Jakarta-Monas terhadap perubahan sistem pembayaran tunai menjadi non-tunai atau uang elektronik (E-money).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adaptasi yang dilakukan oleh pedagang kuliner dalam menyikapi struktur yang berlaku adalah dengan “mengakali” struktur tersebut. Sistem pembayaran non-tunai yang harusnya diterapkan oleh pedagang kuliner Lenggang Jakarta dalam transaksinya kepada pelanggan kenyataannya tidak sebagaimana mestinya.

Selanjutnya judul **kedua** dari Gilang Tri Pamungkas (2018) yang berjudul *Pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan E-Money*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan E-Money.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perilaku konsumen berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-money. Tingkat signifikan dari perilaku konsumen memiliki nilai 0,000 lebih besar dari 0,05 dengan nilai $t_{hitung} 7.370 > t_{tabel} 1.660$. Dari uji determinasi R^2 diketahui bahwa besar presentase pengaruh variabel Perilaku Konsumen dapat mempengaruhi Keputusan Menggunakan Emoney sebesar 35,7% sedangkan sisanya 65,3% dipengaruhi oleh variable-variabel lain.

Ketiga, karya yang berjudul *Analisis technology acceptance model generasi millennial Jakarta terhadap penggunaan E-money*, oleh Randy Ramanda Sultan (2017). Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh kedua faktor-faktor eksternal tersebut terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan masyarakat millennial jakarta yang dilakukan dengan menguji pengaruh faktor-faktor tersebut menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Berdasarkan hasil

penelitian didapatkan bahwa Kedua faktor eksternal berpengaruh dalam penerimaan *e-money*.

Keempat, karya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa* oleh Laila Ramadani (2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu debit dan uang elektronik terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan, Universitas Negeri Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut uji hipotesis ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit dan uang elektronik terhadap pengeluaran konsumsi studi ekonomi pembangunan angkatan 2014 Universitas Negeri Malang.



Tabel 1.3
Perbandingan Penelitian Relevan

No	Nama/Tahun	Judul	Perbedaan
1	Yuliani Nanda Sari , Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2018).	Studi tentang adaptasi dan reproduksi sistem pembayaran non-tunai (E-money) pedagang kuliner lenggang Jakarta	bertujuan Untuk mengetahui pola adaptasi para pedagang pasar kuliner Lenggang Jakarta-Monas terhadap perubahan sistem pembayaran tunai menjadi non-tunai atau uang elektronik (E-money).
2	Gilang Tri Pamungkas , Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (2018).	Pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan E-Money	bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan E-Money.
3	Randy Ramanda Sultan , STMIK Nusa Mandiri Jakarta (2017).	Analisis technology acceptance model generasi millennial Jakarta terhadap penggunaan E-money	Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh kedua faktor-faktor eksternal tersebut terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan masyarakat millennial jakarta yang dilakukan dengan menguji pengaruh faktor-faktor tersebut menggunakan pendekatan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .
4	Laila Ramadani , Universitas Negeri Malang (2016).	Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu debit dan uang elektronik terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan, Universitas Negeri Malang.
5	Andre Gusti Candra , Universitas Andalas (2020).	Motif Penggunaan E-Money (Go Pay) di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Dalam	Membahas tentang untuk mengetahui motif dalam penggunaan E-Money (Go Pay) dan kendala dalam

		Menghadapi Perubahan Gaya Hidup di Era Digital.	penggunaan E-Money (Go Pay) dikalangan mahasiswa Kota Padang
--	--	---	--

Sumber: Data Primer 2020

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Konsep tentang pendekatan penelitian tidaklah sama dengan konsep metode penelitian. Sebagaimana yang disampaikan oleh Afrizal (2014 : 11) bahwa pendekatan mengacu pada perspektif teoritis yang dipakai oleh para peneliti dalam melakukan penelitian. Sedangkan metode penelitian merupakan cara yang dipakai oleh para peneliti untuk memecahkan masalah dan mencari jawaban atas masalah-masalah penelitiannya. Rencana penelitian ini mencoba mendeskripsikan Motif penggunaan E-Money (Go Pay) di kalangan mahasiswa Kota Padang dalam menghadapi perubahan gaya hidup di era digital dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta penulis tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014 :13)

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif merupakan data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar, bukan angka-angka. Tipe penelitian

deskriptif ini berusaha untuk menggambarkan dan menjelaskan secara terperinci mengenai masalah yang diteliti.

1.6.2. Informan Penelitian

Informan sangat penting dalam sebuah penelitian, karena sumber data-data yang dibutuhkan penulis dalam proses penelitian didapatkan dari informan. Informan penelitian adalah orang yang memberikan informan baik tentang dirinya atau orang lain atau sesuatu kejadian kepada peneliti (Spradly, 1997: 35-36).

Menurut Afrizal, informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain, suatu kejadian atau suatu hal kepada penulis (Afrizal, 2014 : 139). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa seorang yang memiliki informasi tentang data yang akan dibutuhkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kategori informan pelaku. Informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasinya (maknanya) atau tentang pengetahuannya. Mereka adalah subjek penelitian itu sendiri.

Penelitian ini menggunakan teknik pemilihan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni dengan cara mencari informan-informan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh penulis. Menurut Afrizal (2014:140) kegunaan teknik ini sebagai mekanisme disengaja yang berarti sebelum melakukan penelitian para peneliti menetapkan kriteria tertentu yang mesti dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sumber informasi. Selain itu dengan menggunakan mekanisme *purposive sampling*, maka penulis memedomani pencarian informan penelitian berdasarkan kriteria pencarian yang telah ditemukan. Hal tersebut bertujuan agar

kegiatan penelitian tetap terfokus terhadap bidang kajian penelitian agar data yang dikemukakan menjadi tidak bias.

Selain itu peneliti juga menggunakan teknik *Snow Bolling* yang mendapatkan informan berdasarkan informasi atau kenalan dari informan pertama, guna tidak menyulitkan peneliti dalam mencari informan untuk penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan 5 informan dari teknik *Snow Bolling* yang peneliti dapatkan informannya dari informan sebelumnya juga menanyakan kepada teman-teman peneliti.

Jumlah informan dalam penelitian ini mengacu kepada sistem pengambilan informan dalam prinsip penelitian kualitatif, di mana jumlah informan tidak ditentukan sejak awal dimulainya penelitian, tetapi setelah penelitian ini selesai.

Dalam penelitian ini kriteria informan yang diambil adalah:

1. Mahasiswa kota padang dari tiga universitas (Universitas Andalas, Universitas Negeri Padang, Universitas Putra Indonesia).
2. Mahasiswa yang memiliki aplikasi Go-Jek dan menggunakan alat transaksi pembayaran Go Pay.
3. Nominal penggunaan Go Pay perbulannya minimal Rp. 100.000.
4. Sudah menggunakan Go Pay selama 6 bulan lamanya.

Setelah melakukan pencarian informan yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, akhirnya penulis mendapatkan informan dengan tabel berikut:

Tabel 1.4
Identitas Informan Penelitian

No	Nama	Universitas	Umur
1	Siti Utami Meivent	Universitas Andalas	21 Tahun
2	Taufik Akbar Misrul	Universitas Andalas	22 Tahun
3	Rifati Jihan Hanafi	Universitas Andalas	21 Tahun
4	Intan Permata Sari	Universitas Andalas	22 Tahun
5	Hafida Nabilla	Universitas Andalas	21 Tahun
6	Nada Aprilia Febrin	Universitas Putra Indonesia	21 Tahun
7	Bisenov Rizqall Rayputra	Universitas Putra Indonesia	21 tahun
8	Luklu Ul Hayati	Universitas Negri Padang	21 Tahun
9	Fadillah Ulfah	Universitas Negri Padang	21 Tahun
10	Muhammad Fathin Syafriil	Universitas Negri Padang	21 Tahun
11	Nadilla Rezki	Universitas Negri Padang	21 Tahun
12	Audreyna Monetta	Universitas Negri Padang	21 Tahun
13	Noviani Syabrina	Universitas Putra Indonesia	22 Tahun
14	Fauzan Alfairisi	Universitas Putra Indonesia	22 Tahun
15	Rama Anggiano	Universitas Putra Indonesia	21 Tahun

Sumber: Data Primer

Dari penelitian yang sudah dilakukan, penulis telah mewawancarai lima belas orang informan, yang terdiri dari lima orang mahasiswa dari kampus Universitas Andalas, tiga orang informan dari Fakultas Ekonomi serta dua orang informan dari Fakultas Hukum. Lima orang mahasiswa dari kampus Universitas Negri Padang, tiga orang dari Fakultas Ekonomi dan dua orang dari Fakultas Ilmu Sosial. Serta lima orang mahasiswa dari kampus Universitas Putra Indonesia YPTIK Padang, dua orang dari Fakultas Ekonomi, satu orang dari Fakultas Psikologi, dan dua orang dari Fakultas Ilmu Komputer.

Kebanyakan dari informan di atas bukan berasal dari kota Padang sendiri, melainkan anak rantauan dari beberapa daerah di luar kota Padang bahkan dari luar Pulau Sumatera Barat. Ada 12 informan yang bukan berasal dari kota padang dan ada

3 orang informan yang berasal dari kota Padang, salah satunya Siti Utami Meivent. Informan yang menghabiskan saldo GoPaynya mencapai Rp. 10.000.000 pada bulan November 2019. Diketahui Siti juga mahasiswa yang sambil menjalani kerja paruh waktu atau di sebut dengan *Freelance* di kantor Gojek Padang.

1.6.3. Data yang Diambil

Menurut Lofland dan Lofland (dalam Moleong, 2004:112), sumber utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Selbihnya adalah data tambahan seperti dokumen, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, data diapat melalui dua sumber yaitu:

1. Data Primer

Data primer atau data utama merupakan data atau informasi yang didapatkan langsung dari informan peneliti dilapangan. Data primer didapatkan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam (Moleong, 2004:155). Dengan menggunakan teknik wawancara, peneliti mendapatkan data dan informasi-informasi penting yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh berupa informasi-informasi dari informan yakni motif penggunaan E-money dikalangan mahasiswa Universitas Andalas.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data tambahan yang diperoleh melalui penelitian pustaka yakni pengumpulan data yang bersifat teori yang berupa pembahasan tentang bahan tertulis, literature hasil penelitian (Moleong, 2004:159)

1.6.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam.

1. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara mendalam (*indepth interview*). Wawancara mendalam adalah sebuah wawancara informal antara pewawancara dengan informan yang dilakukan secara berulang-ulang (Taylor dalam Afrizal, 2005:44). Wawancara mendalam peneliti lakukan didapatkan dari seluruh informan, yaitu dari informan pelaku yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan dalam penelitian ini. Berdasarkan aplikasi metode di lapangan, dalam melakukan wawancara mendalam ini, pertama sekali peneliti mencari *link* atau relasi yang dapat mempertemukan penulis dengan informan penelitian sesuai dengan kebutuhan data yang peneliti harapkan.

1.6.5. Unit Analisis

Salah satu bagian terpenting yang harus dimiliki oleh penelitian sosial adalah unit analisis. Unit analisis dapat menentukan siapa, apa, atau tentang apa sebuah penelitian terfokus. Unit analisis dapat berupa individu, masyarakat, lembaga (organisasi, perusahaan, komunitas). Unit analisis dalam penelitian ini adalah individu yaitu berupa individu mahasiswa Universitas Andalas, Universitas Negeri Padang, Universitas Putra Indonesia yang terletak di Kota Padang.

1.6.6. Analisis Data

Analisis data penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan bagian-bagian saling keterkaitan antara bagian-bagian dan keseluruhan dari data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan klasifikasi

atau tipologi. Aktivitas-aktivitas seorang peneliti menganalisis data dalam penelitian kualitatif, dengan demikian, adalah menentukan data penting, menginterpretasikan, mengelompokkan ke dalam kelompok-kelompok tertentu mencari hubungan antar kelompok-kelompok (Afrizal, 2014:175-176).

Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah gagasan analisis data oleh Afrizal yaitu sebuah teknik analisis data gabungan yang melengkapi analisis dari data Miles dan Huberman dengan Spardley dan Yin. Analisis data ini terdiri dari 5 tahapan, secara ringkas sebagai berikut:

1. Langkah pertama: Menyediakan catatan lengkap hasil wawancara mendalam, membaca cepat, kemudian memberi simbol pada kata-kata penting.
2. Langkah kedua: Menginterpretasikan atau mengkategorikan penggalan kata-kata penting yang sudah diberi simbol tadi. Selanjutnya, membangun sub-sub kategori.
3. Langkah ketiga: Menghubungkan satu dengan lain kata-kata yang sudah diberi simbol dan menyajikannya dalam bentuk matriks.
4. Langkah keempat: Membangun asumsi dari data yang sudah dihubungkan dan disajikan dalam bentuk matriks. Ini berguna untuk membantu peneliti dalam memverifikasi asumsi-asumsi yang telah dibangun.
5. Langkah kelima: Menguji keabsahan asumsi yang diverifikasi berdasarkan data yang telah terkumpul dengan melakukan lagi wawancara mendalam atau pengumpulan data. Setelah itu, langkah yang dilakukan kembali merujuk lagi pada langkah nomor 2.

Peneliti dapat membangun asumsi pada bagian ini dan melanjutkannya lagi ke langkah no 4. Peneliti dapat melakukan langkah-langkah analisis data di atas berulang

kali sampai dia yakin bahwa datanya sudah cukup untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitiannya dan dia yakin pula bahwa datanya sudah valid (Afrizal, 2014:185-187).

1.6.7. Definisi Operasional Konsep

1. Motif merupakan gerakan atau sesuatu yang bergerak. Jadi istilah motifpun erat hubungannya dengan gerak, yang dalam hal ini gerakan yang dilakukan oleh manusia yang disebut juga gerakan atau tingkah laku yang ingin manusia lakukan, seperti rangsangan dorongan dan pembangkit tenaga yang ingin manusia lakukan.
2. Uang Elektronik (E-Money) merupakan pengembangan lanjut dari pemakaian kartu kredit. Berbeda dengan kartu kredit yang terlebih dahulu harus menandatangani struk pembelian atau menekan nomor sandi pada mesin, nasabah hanya menorehkan uang elektroniknya pada alat pembaca dan secara otomatis jumlah pembelian terhadap barang atau jasa mengalir ke dalam computer kasir. Uang elektronik pada umumnya *multipurpose money* yaitu uang yang digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari berbagai jenis transaksi ekonomi, misalnya dapat digunakan untuk pembayaran tol, telepon umum, dan untuk berbelanja (Damsar, 2018 : 129-130).
3. Mahasiswa merupakan individu yang sudah menyelesaikan tingkat pendidikan sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK), lalu akhirnya memilih salah satu bidang yang ingin di pelajarnya di dalam suatu institusi. Mencari serta menuntut ilmu di dalam suatu institusi tersebut dengan

melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan program serta kurikulum di institusi tersebut.

1.6.8. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian juga dapat di artikan sebagai *setting* atau konteks sebuah penelitian. Tempat tersebut tidak selalu mengacu pada wilayah, tetapi juga pada organisasi dan sejenisnya (Afrizal, 2014:128). Penelitian ini dilaksanakan di kampus Universitas Andalas, Universitas Negeri Padang dan Universitas Putra Indonesia yang berlokasi di Kota Padang.

Penelitian ini dilakukan di tiga kampus kota Padang yaitu Universitas Andalas yang berda di Limau Manis Pauh, Universitas Negeri Padang yang berlokasi di Air Tawar Padang Utara dan Universitas Putra Indonesia yang berlokasi di Lubuk Begalung Padang Timur yang banyak terdapat Merchant atau UMKM yang bekerja sama dengan Gojek padang. Dapat dilihat juga bahwasanya banyak terdapat mahasiswa yang bisa menggunakan aplikasi Gojek dengan fitur GoPay dalam berbelanja, karena memiliki kemudahan untuk mendapatkannya dalam berbelanja.

1.6.9. Rancangan Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dibuat sebagai pedoman pelaksanaan dalam menulis karya ilmiah (Proposal) sesuai dengan table di bawah ini

**Tabel 1.5
Jadwal Penelitian**

No	Nama kegiatan	2020						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Seminar proposal							
2	Turun lapangan							
3	Bimbingan skripsi							
4	Ujian Skripsi							

Sumber: Data Primer 2020

