



Manfaat Penggunaan E-Wallet Dan Dampaknya Sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Dalam Masyarakat

Reni Astuti^{1*}, Meta Nursita², Lilis Karlina³

^{1,2,3}Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang

e-mail: ¹dosen02765@unpam.ac.id, ²dosen02628@unpam.ac.id , ³dosen02470@unpam.ac.id

Abstrak

Kegiatan sosialisasi mengenai manfaat penggunaan e-wallet dan dampaknya sebagai alat transaksi pengganti uang tunai dilaksanakan di SMK Techno Media dengan tujuan meningkatkan literasi keuangan digital di kalangan pelajar. Dalam era digital yang semakin berkembang, pemanfaatan dompet elektronik (e-wallet) menjadi solusi praktis dan efisien dalam mendukung transaksi sehari-hari yang cepat, aman, dan transparan. Melalui metode ceramah, simulasi, dan diskusi interaktif, peserta mendapatkan pemahaman mendalam tentang fungsi, keunggulan, serta risiko penggunaan e-wallet. Hasil sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap pentingnya transaksi non-tunai, serta potensi e-wallet dalam mendukung kegiatan kewirausahaan pelajar dan menciptakan peluang ekonomi berbasis teknologi. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong sekolah untuk mengintegrasikan literasi keuangan digital dalam pembelajaran, serta membangun kolaborasi dengan mitra eksternal guna memperluas penerapan teknologi transaksi digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, sosialisasi ini berperan penting dalam membentuk generasi muda yang melek digital dan siap menghadapi tantangan ekonomi modern.

Kata kunci— *E-wallet, Alat Transaksi, Transaksi Digital, Literasi Keuangan, Cashless Society.*

Abstract

An outreach initiative regarding the benefits of e-wallet usage and its impact as a substitute for cash transactions was conducted at SMK Techno Media, with the objective of enhancing digital financial literacy among students. In today's increasingly digitalized era, the adoption of electronic wallets (e-wallets) represents a practical and efficient solution for facilitating daily transactions that are swift, secure, and transparent. Through a combination of lectures, simulations, and interactive discussions, participants were provided with a comprehensive understanding of the functions, advantages, and associated risks of e-wallet usage. The outcomes of the initiative indicated a marked increase in students' awareness of the significance of cashless transactions and the potential of e-wallets to support student entrepreneurship and foster technology-based economic opportunities. Furthermore, this initiative encouraged the integration of digital financial literacy into the school's educational curriculum and promoted collaboration with external partners to broaden the sustainable implementation of digital transaction technologies. As such, this outreach effort plays a pivotal role in cultivating a digitally literate younger generation, well-prepared to navigate the demands of the modern economy.

Keywords— *E-wallet, Transaction Tool, Digital Transaction, Financial Literacy, Cashless Society.*

PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai negara kepulauan dengan populasi terbesar keempat di dunia dan pertumbuhan ekonomi yang dinamis, tengah mengalami transformasi fundamental dalam lanskap sistem pembayarannya. Dahulu didominasi oleh transaksi tunai, kini Indonesia menyaksikan lonjakan adopsi pembayaran digital, dengan dompet digital (e-wallet) menjadi salah satu motor penggerakannya. Fenomena ini bukan sekadar tren sesaat, melainkan sebuah pergeseran mendasar yang didorong oleh konvergensi antara kemajuan teknologi, perubahan perilaku konsumen, dukungan regulasi, dan kebutuhan akan inklusi keuangan yang lebih luas.

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara masyarakat bertransaksi. Salah satu inovasi yang paling pesat perkembangannya adalah dompet digital (e-wallet). E-wallet telah bertransformasi dari sekadar alat pembayaran alternatif menjadi bagian integral dari gaya hidup masyarakat urban dan semakin meluas ke berbagai lapisan masyarakat di Indonesia.

Latar belakang perkembangan e-wallet di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari pesatnya penetrasi internet dan kepemilikan smartphone. Data menunjukkan bahwa jutaan penduduk Indonesia kini terhubung dengan dunia digital, membuka peluang besar bagi adopsi layanan berbasis aplikasi, termasuk e-wallet. Smartphone bukan lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah bertransformasi menjadi gerbang menuju berbagai layanan digital, termasuk pembayaran. Kemudahan mengakses internet dan memiliki perangkat mobile yang mumpuni telah menciptakan pasar yang subur bagi pertumbuhan e-wallet.

Selain faktor teknologi, perubahan perilaku konsumen juga memainkan peran krusial. Masyarakat Indonesia, terutama generasi muda yang melek teknologi, semakin menghargai kemudahan, kecepatan, dan kepraktisan dalam bertransaksi. Keengganan untuk membawa uang tunai dalam jumlah besar, kekhawatiran akan risiko kehilangan atau pencurian, serta preferensi untuk transaksi yang tercatat secara digital menjadi pendorong utama adopsi e-wallet. E-wallet menawarkan solusi atas berbagai kebutuhan ini, memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan aman dan efisien hanya melalui sentuhan pada layar smartphone mereka.

Salah satu pendorong utama adopsi awal e-wallet adalah integrasinya dengan layanan transportasi online. Perusahaan-perusahaan transportasi online tidak hanya menyediakan layanan transportasi, tetapi juga mengembangkan platform pembayaran digital mereka sendiri. Hal ini menciptakan ekosistem yang saling menguntungkan, di mana pengguna dapat dengan mudah membayar layanan transportasi dan juga menggunakan saldo e-wallet mereka untuk berbagai transaksi lainnya di dalam ekosistem tersebut. Keberhasilan model ini kemudian diikuti oleh pemain-pemain lain yang menawarkan berbagai fitur dan layanan yang semakin inovatif.

Berdasarkan penjabaran dalam analisis situasi, secara umum permasalahan yang dialami mitra SMK TEKNO MEDIA yaitu pelajar SMK TEKNO MEDIA sudah banyak mempelajari teknologi, tetapi belum memanfaatkan dengan maksimal serta belum adanya sosialisasi mengenai e-wallet yakni cara memanfaatkan e-wallet dalam melakukan transaksi pembayaran uang sekolah, transaksi di kantin sekolah, acara charity sekolah dan transaksi lainnya yang berkaitan dengan kegiatan sekolah selain itu bagaimana dampaknya e-wallet dalam perekonomian. Akibat dari rendahnya pengetahuan tentang informasi pemanfaatan dan dampak penggunaan e-wallet menjadi hal besar yang akan dihadapi oleh tim PKM dalam memberikan penyuluhan dan sosialisai edukasi dengan melakukan pengenalan mengenai pemanfaatan e-wallet.

Penting untuk memanfaatkan dengan cara yang benar dan positif e-wallet ini, karena banyak sekali ditemukan hal-hal negative. Banyak Dari peserta sudah mengetahui cara menggunakan e-wallet dalam kegiatan sehari-hari selain dalam kegiatan sekolah misal memanfaatkan pembayaran dengan melalui platform e-wallet seperti Gopay, Dana, OVO, Link Aja atau Shopee Pay untuk bertransaksi membeli makanan secara online, membayar pembelian secara online maupun membayar sesuatu di merchant tertentu bahkan di kantin sekolah yang

menyediakan e-wallet. Banyak dari para siswa sudah familiar dengan aplikasi e-wallet akan tetapi belum mengetahui bagaimana caranya menggunakannya dengan positif.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilaksanakan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada awal sebelum kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan mitra SMK TEKNO MEDIA sepakat untuk mempelajari bagaimana caranya pemanfaatan penggunaan e-wallet dan dampaknya sebagai alat transaksi pengganti uang tunai dalam Masyarakat.

Adapun output yang diharapkan dari kegiatan ini adalah membantu siswa-siswi meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap kemudahan, keamanan, dan efisiensi dalam bertransaksi secara digital. Masyarakat mulai menyadari bahwa e-wallet dapat menjadi alternatif yang praktis dalam menggantikan uang tunai, terutama dalam era digital yang menuntut kecepatan dan kenyamanan. Dampak yang terlihat antara lain adalah perubahan pola konsumsi masyarakat ke arah non-tunai, pengurangan risiko kehilangan uang fisik, serta mendukung inklusi keuangan karena e-wallet dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, termasuk yang belum memiliki rekening bank. Selain itu, meningkatnya penggunaan e-wallet juga mendorong pertumbuhan ekonomi digital dan memperkuat sistem pembayaran nasional yang lebih transparan dan tercatat.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dalam analisis situasi, menghadapi sejumlah permasalahan yang cukup kompleks baik dari sisi pemahaman, implementasi, maupun dampak jangka panjang dari penggunaan e-wallet di lingkungan sekolah. Permasalahan ini perlu dipetakan secara jelas agar solusi yang ditawarkan tidak hanya tepat sasaran tetapi juga berkelanjutan dan relevan dengan perkembangan zaman.

Permasalahan pertama yang dihadapi oleh mitra adalah rendahnya tingkat literasi keuangan digital di kalangan siswa dan sebagian guru. Meskipun siswa-siswi SMK Techno Media tergolong sebagai generasi digital native, kenyataannya tidak semua dari mereka memahami dengan baik konsep dasar e-wallet, cara kerjanya, serta manfaat jangka panjangnya. Banyak siswa menggunakan e-wallet hanya karena mengikuti tren atau tertarik pada promo cashback dan diskon, tanpa memahami fungsi penting e-wallet dalam mengelola keuangan pribadi secara modern. Selain itu, guru yang menjadi pendidik pun sebagian masih belum sepenuhnya familiar atau aktif menggunakan e-wallet sebagai alat ajar atau contoh dalam kehidupan nyata, sehingga ada keterbatasan dalam proses penyampaian materi secara praktis dan kontekstual kepada siswa.

Permasalahan kedua berkaitan dengan minimnya dukungan infrastruktur di lingkungan sekolah. Meskipun sebagian besar siswa memiliki perangkat smartphone, koneksi internet yang stabil dan memadai di area sekolah masih menjadi kendala. Tidak semua area di lingkungan SMK Techno Media mendukung akses cepat untuk membuka aplikasi e-wallet, mengakses saldo, atau melakukan transaksi digital. Selain itu, belum semua kantin atau koperasi sekolah menerima pembayaran digital, sehingga penggunaan e-wallet masih terbatas pada transaksi di luar lingkungan sekolah. Hal ini menjadi hambatan dalam membiasakan siswa menggunakan e-wallet dalam rutinitas mereka, serta mengurangi potensi sekolah sebagai tempat latihan transaksi digital yang nyata.

Permasalahan ketiga adalah kurangnya integrasi penggunaan e-wallet dalam kegiatan pembelajaran maupun aktivitas sekolah. Saat ini, belum ada kurikulum khusus atau program pembelajaran tematik yang menggabungkan edukasi keuangan digital dengan pembelajaran berbasis proyek atau praktik langsung. Padahal, jika dimanfaatkan secara maksimal, e-wallet dapat menjadi alat ajar kontekstual yang mendorong siswa memahami mata pelajaran seperti akuntansi, kewirausahaan, teknologi informasi, hingga matematika keuangan secara lebih nyata dan aplikatif. Ketidakhadiran program semacam ini membuat penggunaan e-wallet belum menyentuh aspek pembelajaran yang lebih dalam, hanya sebatas konsumsi pribadi siswa.

Permasalahan keempat adalah potensi dampak negatif dari penggunaan e-wallet yang belum diantisipasi secara menyeluruh oleh pihak sekolah. Kemudahan transaksi yang ditawarkan e-wallet memang memberi kenyamanan, tetapi di sisi lain bisa menimbulkan perilaku konsumtif pada siswa. Beberapa siswa cenderung lebih boros karena merasa tidak “melihat” uang secara

fisik. Pengeluaran pun menjadi sulit dikontrol karena sifat transaksi digital yang cepat dan instan. Mitra sekolah belum memiliki strategi edukatif yang sistematis untuk mengatasi potensi dampak ini, seperti penyuluhan rutin tentang pengelolaan keuangan pribadi, atau bimbingan mengenai etika penggunaan e-wallet secara bertanggung jawab.

Permasalahan kelima menyangkut kurangnya kerja sama antara sekolah dengan pihak penyedia layanan keuangan digital. SMK Techno Media sebagai lembaga pendidikan sejatinya memiliki potensi besar untuk menjadi mitra edukatif bagi platform-platform penyedia e-wallet dalam menyosialisasikan manfaat serta penggunaan yang tepat bagi generasi muda. Namun, sampai saat ini kerja sama tersebut masih minim atau bahkan belum ada. Padahal, kemitraan ini dapat mendukung tersedianya pelatihan langsung, fasilitas transaksi di lingkungan sekolah, hingga akses khusus bagi siswa-siswi untuk menggunakan e-wallet dengan fitur-fitur edukatif.

Dari berbagai permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun SMK Techno Media telah menunjukkan ketertarikan terhadap pemanfaatan e-wallet sebagai alat transaksi non-tunai yang modern, namun masih banyak tantangan dan hambatan yang perlu diatasi. Permasalahan mitra bukan hanya terletak pada aspek teknis penggunaan e-wallet, tetapi juga mencakup kesiapan mental, infrastruktur, strategi pendidikan, hingga kolaborasi lintas sektor yang dibutuhkan agar transformasi digital ini benar-benar berdampak positif bagi seluruh warga sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan menyeluruh dan terintegrasi untuk mendukung pemanfaatan e-wallet sebagai bagian dari edukasi keuangan digital yang cerdas dan bertanggung jawab di SMK Techno Media.

Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat

Merujuk pada latar belakang dan permasalahan yang ada pada peserta, maka tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah memberikan sosialisasi mengenai Manfaat Penggunaan e-wallet dan dampaknya sebagai alat transaksi pengganti uang tunai dalam Masyarakat yang beralamat Jl. Kodiklat TNI Ampera No.1, Buaran, Kec. Serpong. Kota Tangerang Selatan meliputi :

1. Meningkatkan Literasi Keuangan Digital
Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi tentang konsep dasar, fungsi, dan cara penggunaan e-wallet secara bijak, sehingga mereka memiliki literasi keuangan digital yang baik sejak usia sekolah.
2. Mendorong Perilaku Transaksi Non-Tunai
Kegiatan ini bertujuan untuk mengedukasi siswa agar mulai terbiasa dengan sistem pembayaran digital sebagai alternatif yang aman, cepat, dan praktis dibandingkan uang tunai.
3. Mengembangkan Sikap Bijak dalam Mengelola Keuangan Pribadi
Dengan memahami penggunaan e-wallet, siswa diharapkan mampu mengelola pengeluaran secara lebih teratur, mencatat transaksi, dan menghindari perilaku konsumtif akibat kemudahan transaksi digital.
4. Menyiapkan Generasi Muda dalam Menghadapi Era Ekonomi Digital
Sosialisasi ini menjadi langkah awal dalam membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan di era ekonomi digital, sehingga mereka siap menghadapi tantangan teknologi keuangan di masa depan.
5. Mendorong Pemanfaatan Teknologi untuk Tujuan Positif
Kegiatan ini juga bertujuan untuk memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab, bukan sekadar mengikuti tren, tetapi sebagai bagian dari gaya hidup modern yang efisien dan aman.
6. Mendukung Transformasi Digital di Lingkungan Sekolah
Sosialisasi ini mendukung langkah SMK Techno Media untuk membangun budaya transaksi digital di lingkungan sekolah, seperti kantin, koperasi, dan kegiatan siswa lainnya.

Pengertian E-wallet

Schneider (2011) Dompot digital atau e-wallet adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa. Uang atau saldo yang ada di dalam e-Wallet adalah uang yang sebelumnya memang sudah disimpan dalam dompet digital tersebut. Dalam kasus yang lain, untuk top up e-wallet juga bisa dilakukan dengan cara menautkan rekening bank ke akun dompet digitalnya.

Megadewandanu, Suyoto, & Pranowo (2016) E-wallet didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (nontunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain.

Kuganathan & Wikramanayake (2014) e-wallet atau yang sering disebut dengan mobile wallet adalah layanan pembayaran yang dioperasikan dibawah regulasi keuangan dan dilakukan melalui perangkat mobile. Ewallet dikatakan sebagai jenis terbaru dari mcommerce yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi, belanja online, pemesanan dan untuk berbagi layanan yang tersedia.

Di era modern seperti saat ini, masyarakat urban dituntut untuk terus beradaptasi dengan teknologi. Salah satunya dengan memanfaatkan fitur e-wallet. Saat ini, ada beberapa jenis e-wallet yang sudah terdaftar dan populer di masyarakat Indonesia.

Berikut jenis-jenis dompet digital atau e-wallet yang marak digunakan masyarakat:

1. Dana
2. OVO
3. GoPay
4. ShopeePay

Kemajuan teknologi tentu memberikan pengaruh pada perekonomian baik di pedesaan perkotaan maupun negara Indonesia sendiri. Apalagi dengan munculnya uang elektronik sebagai pengganti uang tunai, yaitu sebagai alat pembayaran yang sah. Dimana e-wallet sendiri menghadirkan banyak kemudahan melalui kelebihan yang dimiliki. Kelebihan yang diberikan diantaranya adalah:

1. Memberi perubahan skema pembayaran melalui alat pembayaran tunai (uang kertas dan logam) menjadi alat pembayaran non tunai, melalui dompet elektronik/ e-wallet.
2. Memudahkan produsen dan konsumen dalam bertransaksi secara elektronik menggunakan server/aplikasi.
3. Dapat mempercepat dan mempermudah proses transaksi.
4. Perputaran uang semakin cepat dan memicu perkembangan sektor keuangan yang ada.
5. Dapat digunakan untuk melakukan banyak pembayaran seperti memesan transportasi ojek online, memesan makanan, bayar makanan di restoran, bayar barang di store offline maupun ecommerce, dan masih banyak lagi.
6. Dapat digunakan dengan praktis, yang mana pengguna bisa membawa aplikasi handphone saja tanpa membawa banyak uang.
7. Banyaknya promo yang didapatkan ketika menggunakan aplikasi e-wallet sehingga menarik minat pengguna dalam berbelanja.

Tak luput dari kelebihan yang di hadirkan E-Wallet tentu memiliki sedikit kekurangan yang mana terkadang menjadi perhitungan bagi masyarakat. Diantara kekurangan yang ada ialah:

1. Kurangnya atau terbatasnya merchant yang ada karena tidak semua toko menggunakan jasa dari e-wallet ataupun uang elektronik lainnya.
2. Konsumen menjadi lebih konsumtif, hal ini dapat terjadi karena pengguna mendapat kemudahan dalam berbelanja sehingga dapat memicu pengguna untuk lebih sering berbelanja.
3. Adanya biaya administrasi dari jasa yang ditawarkan
4. Handphone atau aplikasi harus terhubung dengan internet,
5. Saldo tidak dapat dicairkan karena ada beberapa jenis e-wallet yang tidak dapat menarik saldo karena belum ada fitur penarikan di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Hal mendasar yang ditawarkan untuk ikut memecahkan masalah adalah melalui kegiatan penyuluhan, sosialisasi dan memberikan edukasi kepada siswa siswa SMK Techno media guna menambah wawasan mengenai Manfaat Penggunaan e-wallet dan dampaknya sebagai alat transaksi pengganti uang tunai dalam Masyarakat. Ditambah Semakin mudahnya informasi yang didapat oleh individu terkait e-wallet.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) memberikan penyuluhan dan sosialisasi dengan menyampaikan materi dalam bentuk power point dan juga praktek agar mudah di pahami. Materi yang menjelaskan tentang Penggunaan e-wallet dan dampaknya sebagai alat transaksi pengganti uang tunai di SMK Techno Media, tujuan memberikan gambaran, jenis, manfaat dan cara penggunaan untuk membantu meningkatkan kecerdasan dan kewaspadaan masyarakat. Selain itu juga diharapkan siswa/i mudah memahami dengan materi yang kami sampaikan dalam bentuk power point dan praktik ini.

Metode pelaksanaan untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat ini melalui tahapan berikut:

1. Perencanaan

Agar program ini berjalan secara maksimal, maka diperlukan perencanaan secara tepat, di antaranya:

- a. Menyusun proposal program pengabdian kepada masyarakat.
- b. Menganalisis proses pelaksanaan seminar Manfaat Penggunaan e-wallet dan dampaknya sebagai alat transaksi pengganti uang tunai dalam Masyarakat.
- c. Mengamati pentingnya mengadakan program PKM karena kendala-kendala yang ada di sekolah SMK Techno, Tangerang Selatan.
- d. Menyusun waktu pelaksanaan kegiatan.
- e. Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan dalam implementasi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di sekolah SMK Techno Tangerang Selatan.
- f. Mempersiapkan tim pelaksana untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di sekolah SMK Techno, Tangerang Selatan.

2. Pelaksanaan

- a. Melihat kondisi siswa-siswi SMK techno media, Tangerang Selatan yang masih belum mengetahui cara penggunaan e-wallet.
- b. Mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang terjadi pada siswa-siswi SMK techno media, Tangerang Selatan.
- c. Mengevaluasi hasil dari pengamatan, wawancara dan pengumpulan data yang didapat, kemudian membandingkannya dengan teori-teori yang diperoleh dari e-wallet dan dampak yang sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku, kemudian mensosialisasikan Literasi tersebut pada siswa-siswi SMK techno media.
- d. Memberikan sosialisasi dan upaya mencegah penyalahgunaan e-wallet sebagai alat pengganti uang tunai.
- e. Melakukan tanya jawab mengenai e-wallet pada siswa-siswi SMK techno media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan mulai dari persiapan dan sampai dengan Acara pada tanggal 26 April 2025 dilakukan secara offline atau tatap muka dengan peserta siswa siswi SMK Techno Media beserta mahasiswa mahasiswi Universitas Pamulang, para dosen universitas pamulang, guru – guru dan staff dari yayasan SMK Techno, dimana kegiatan Sosialisasi mengenai manfaat penggunaan e-wallet dan dampaknya sebagai alat transaksi pengganti uang tunai yang dilaksanakan di SMK Techno Media berlangsung dengan antusiasme tinggi dari para peserta, yang mayoritas merupakan siswa jurusan Multimedia.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang transformasi digital di bidang keuangan, serta bagaimana peran generasi muda dalam menghadapi perkembangan ekonomi digital melalui penggunaan teknologi transaksi non-tunai. Materi disampaikan secara interaktif dengan kombinasi presentasi, diskusi, simulasi penggunaan aplikasi dompet digital (e-wallet), dan pemaparan studi kasus nyata mengenai tren cashless society di Indonesia. Antusiasme peserta sangat terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan, terutama terkait cara kerja, keamanan, serta manfaat praktis dari penggunaan e-wallet dalam kehidupan sehari-hari.

Selama sesi sosialisasi, peserta dikenalkan pada berbagai platform e-wallet yang saat ini banyak digunakan di Indonesia, seperti OVO, GoPay, Dana, dan ShopeePay. Dijelaskan pula perbedaan antara e-wallet dan mobile banking, termasuk fitur-fitur yang membedakan, seperti top up saldo, pembayaran dengan QRIS, cashback, dan promo. Melalui penjelasan tersebut, peserta mulai memahami bahwa e-wallet bukan sekadar alat pembayaran digital, melainkan juga bagian dari ekosistem ekonomi digital yang lebih luas. Beberapa siswa yang sebelumnya hanya menggunakan e-wallet untuk keperluan hiburan seperti top up game atau membeli makanan, menjadi lebih tertarik untuk mengeksplorasi fungsi lainnya, seperti membayar tagihan listrik, BPJS, belanja online, bahkan berdonasi. Sosialisasi ini pun mengangkat bagaimana e-wallet dapat mendukung pelaku UMKM, termasuk siswa yang berwirausaha, untuk lebih efisien dalam transaksi dengan pelanggan.

Salah satu aspek penting yang dibahas dalam sosialisasi ini adalah keamanan penggunaan e-wallet. Banyak peserta awalnya khawatir tentang pencurian saldo, kebocoran data, atau penipuan digital. Oleh karena itu, tim narasumber memberikan pemahaman mendalam mengenai pentingnya menjaga keamanan akun, seperti tidak membagikan PIN atau kode OTP, menggunakan fitur sidik jari/face ID, serta rutin memeriksa riwayat transaksi. Peserta juga dibekali informasi tentang ciri-ciri penipuan digital dan cara melaporkannya ke pihak berwenang atau penyedia aplikasi. Materi ini mendapat respons positif karena dinilai sangat relevan dengan realitas yang dihadapi generasi muda sebagai pengguna aktif media sosial dan internet.

Sosialisasi juga menyoroti dampak luas penggunaan e-wallet terhadap masyarakat secara umum. Dengan meningkatnya adopsi transaksi digital, terjadi pergeseran budaya dari transaksi tunai ke non-tunai yang lebih praktis, cepat, dan efisien. Hal ini mendukung program pemerintah dalam menciptakan ekosistem cashless society, yang bertujuan mengurangi biaya operasional pencetakan dan peredaran uang fisik, mengurangi risiko peredaran uang palsu, dan meningkatkan inklusi keuangan. Peserta didorong untuk memahami bahwa mereka tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga agen perubahan yang mampu memperkenalkan manfaat e-wallet kepada lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan masyarakat di luar sekolah.

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang masih harus dihadapi. Salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap smartphone bagi sebagian siswa, serta ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil. Tantangan lain adalah belum meratanya pemahaman orang tua terhadap transaksi digital, yang kadang membuat siswa kesulitan mengisi saldo atau melakukan verifikasi identitas. Oleh karena itu, disarankan agar sosialisasi semacam ini juga melibatkan wali murid atau dilakukan secara berkelanjutan, agar tercipta pemahaman yang menyeluruh dan dukungan dari lingkungan keluarga.

KESIMPULAN

Sosialisasi yang dilaksanakan di SMK Techno Media berhasil meningkatkan pemahaman peserta, khususnya siswa, mengenai pentingnya penggunaan e-wallet dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi keuangan digital. Peserta memahami bahwa e-wallet memberikan kemudahan, kecepatan, dan keamanan dalam bertransaksi, serta memiliki peran strategis dalam mendukung gerakan cashless society. Selain memberikan edukasi teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran akan peluang ekonomi, terutama dalam konteks kewirausahaan pelajar dan integrasi transaksi digital dalam usaha kecil. Respons positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet bukan hanya

relevan dengan kebutuhan zaman, tetapi juga potensial menjadi bagian dari pembelajaran lintas jurusan di sekolah.

SARAN

Agar manfaat dari sosialisasi ini dapat berkelanjutan, disarankan kepada pihak sekolah untuk mengintegrasikan materi literasi keuangan digital ke dalam kurikulum kewirausahaan dan praktik bisnis siswa. Selain itu, perlu diadakan pelatihan lanjutan yang melibatkan siswa, guru, dan bahkan orang tua agar terjadi pemahaman bersama mengenai pentingnya transaksi digital yang aman dan bijak. Sekolah juga dapat bekerja sama dengan penyedia layanan e-wallet atau perbankan digital untuk memberikan program pendampingan, pelatihan praktis, serta mendukung kegiatan bazar atau simulasi bisnis siswa berbasis transaksi non-tunai. Hal ini diharapkan dapat memperkuat peran SMK Techno Media sebagai pelopor dalam pendidikan digital dan kewirausahaan berbasis teknologi.

Lampiran

Foto kegiatan selama kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat



DAFTAR PUSTAKA

1. Ainun Yaumil Achir and Trias Mandanika Kusumaningrum, 'Pengaruh Penggunaan Debit Card, Credit Card, E-Money, dan E-Wallet terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa', *Jurnal Manajemen*, Vol. 13. No. 3/Maret 2021, 560.
2. Ahnaf Faiz Pratama, Didit Purnomo, 2023, Fenomena Penggunaan Sistem Pembayaran E-Wallet pada Generasi Milenial Dan Generasi Z.
3. Chrysilla Zada, Yunita Sopiana, 2021, Penggunaan E- Wallet atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah.
4. Ervina Berliana, 2023, Analisis Dampak Penggunaan E-Wallet Terhadap Transaksi Masyarakat Dalam Perspektif Ekonomi Islam.
5. Hidayati, S. "Operasional E-wallet" Jakarta: Bank Indonesia. (2006).
6. Laela Nur Janah, Supanji Setyawan, 2022, Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Penggunaan Dompot Digital Di Indonesia.
7. Megadewandanu, S., Suyoto, & Pranowo: "Exploring Mobile Wallet Adoption in Indonesia Using UTAUT2 An Approach from Consumer Perspective". 2nd International Conference on Science and Technology Computer. 1-6. (2016)
8. Ni Putu Ari Krismajayanti, Made Ratih Nurmallasari, dkk, 2024, Tren Revolusioner: Bagaimana E-Wallet Mengubah Konsumen di Era Modern.
9. Nonika Inggiharti. "Pengaruh Electronic Wallet Terhadap Kegiatan Keuangan Indonesia (Perbandingan Aplikasi Electronic Wallet Milik Perusahaan Financial Technology Terhadap Aplikasi Electronic Wallet Milik BUMN)". *University of Bengkulu Law Journal*, Vol. 5. No. 1/Juni 2020, 76.
10. Rizal Endriyanto, Rachma Indrarini, 2022, Pengaruh Promosi Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Linkaja (Studi Kasus Di Surabaya).
11. Sukma Hayati Hakim, Arif Rahman, M. Syafi'i: "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-Wallet di Sumatera Utara" *Jurnal Akuntansi dan Riset*, Vol. 6 No. 2/April 2022, 1173.
12. Widiyanti, W. "Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok". *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, Vol. 7, No.1/April, 2020. 54..
13. Wikipedia, "Layanan Keuangan Digital," dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Dana_Ovo_GoPay_ShopeePay Di unduh pada 20 Juni 2022.
14. Yuli Tri Cayono, "Pengaruh Manfaat, Kemudahan, Dan Keamanan terhadap Minat Penggunaan E-Money Pada Aplikasi Dana di Masa Pandemi". *SNPK Vol. 1. No. 4/April 2022*, 440.