



Pengaruh Sistem Pembayaran Shopeepay Terhadap Peningkatan Pendapatan Driver ShopeeFood di Kecamatan Biringkaya Kota Makassar

Syamsuddin Bidol¹, Yisca Otong²

¹Dosen Program Studi Manajemen, Universitas Fajar, Makassar

²Mahasiswa Program Studi Manajemen, Universitas Fajar, Makassar

Abstract

The ShopeePay payment system is a form of cashless digital payment system. This research was conducted to examine the effect of acceptance of the ShopeePay payment system on the income of ShopeeFood drivers in Makassar City. The population in this study are ShopeeFood drivers in Makassar City. The sample data collection used a non-probability sample design with the accidental sampling method with a total sample of 49 people. The data is statistically processed using the SPSS v.22 application. The results of this study indicate that the ShopeePay Payment System Acceptance variable has a positive and significant effect on Increasing Driver ShopeeFood Income in Biringkanaya District, Makassar City.

Keywords: ShopeePay Payment System; Income; Driver ShopeeFood.

Abstrak

Sistem pembayaran *ShopeePay* adalah suatu bentuk sistem pembayaran digital tanpa uang tunai. Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penerimaan sistem pembayaran *ShopeePay* terhadap pendapatan *driver ShopeeFood* di Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah *driver ShopeeFood* di Kota Makassar. Adapun pengambilan data sampel menggunakan rancangan sampel nonprobabilitas dengan metode *accidental sampling* dengan jumlah sampel 49 orang. Data diolah secara statistik menggunakan aplikasi SPSS v.22. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Peningkatan Pendapatan *Driver ShopeeFood* di Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Kata Kunci: Sistem Pembayaran ShopeePay; Pendapatan; Driver ShopeeFood.

Article info

Received (19/04/2023)

Revised (30/04/2023)

Accepted (20/05/2023)

Corresponding_ syamsuddinbidol@gmail.com

DOI: 10.47354/mjo.v5i1

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang keuangan, semakin beragam pula metode atau sistem pembayaran yang dapat digunakan dalam transaksi bisnis secara online. Mengenai pelaksanaan pemrosesan transaksi pembayaran yang terdapat dalam Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016, Dompot elektronik (*e-wallet*) adalah layanan penyimpanan data alat pembayaran dengan menggunakan uang elektronik atau kartu dalam melakukan transaksi pembayaran (Bank Indonesia, 2016).

Dompot elektronik dapat digunakan sebagai alternatif pembayaran tanpa uang tunai tanpa perlu memiliki rekening bank atau kartu kredit. Dengan kemajuan perkembangan penggunaan *e-finance* di Indonesia, maka perusahaan-perusahaan *e-commerce* juga turut serta dalam perkembangan uang elektronik. *E-commerce* merupakan pemanfaatan teknologi dalam menggunakan internet dan web untuk melakukan transaksi bisnis sehingga memungkinkan adanya transaksi secara digital antar organisasi-organisasi dan individu (Alenda et al., 2021).

Tabel 1. Data Penggunaan *E-Commerce* di Indonesia Tahun 2021

	Situs Web (Juta Visitor per Bulan di Indonesia)	Aplikasi (Juta Visitor per Bulan di Indonesia)	Total (Juta Visitor per Bulan di Indonesia)
Shopee	126.99	834.52	961.51
Tokopedia	147.79	244.34	392.13
Lazada	27.67	349.37	377.04
Bukalapak	29.46	49.72	79.18
Blibli	18.44	10.33	28.77

Sumber: *Investor.id*

Data tersebut diatas, menunjukkan Shopee termasuk memiliki jumlah pengunjung paling tertinggi dalam penggunaan *e-commerce* tahun 2021. Melalui perhitungan yang dilakukan oleh iPrice, Shopee mencetak rata-rata 961.51 juta kunjungan dari situs web 126.99 dan penggunaan aplikasi 834.52. Sementara itu, platform *e-commerce* lainnya mencetak angka lebih rendah.

Adapun perusahaan *e-commerce* yang mengeluarkan produk terkait *financial technology* yang ada di Indonesia adalah Shopee. Diluncurkan pertama kali pada tahun 2015 di Singapura dan dan terus berkembang ke beberapa negara seperti Indonesia, Malaysia, Taiwan, Thailand, Filipina, dan Vietnam. Di Asia Tenggara Shopee termasuk platform belanja online paling terdepan yang menyediakan pengalaman berbelanja online yang cepat, aman, dan memudahkan dengan dukungan pembayaran yang kuat. Dengan meningkatnya penggunaan Shopee, semakin banyak inovasi produk yang diberikan. Shopee memiliki berbagai macam produk layanan yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Produk Shopee

No	Nama Produk Shopee
1	Pulsa, Tagihan dan Hiburan
2	Transfer ShopeePay
3	ShopeeMall
4	ShopeePay Sekitarmu
5	Peduli Lindungi
6	InFashion
7	Shopee Cuci Gudang
8	ShopeeGames
9	ShopeeFood
10	Shopee Live
11	Shopee Feed
12	Shopee Supermarket
13	Daftar Moms Club
14	Keuangan

Sumber: *Aplikasi Shopee, 2023*

Di Indonesia pada april 2020, Shopee mulai menawarkan pengantaran makanan di platform Shopee yang bernama *ShopeeFood* yang bersaing sebagai pemain ketiga dengan *GoFood* dan *GrabFood*. Pada awal tahun

2021, *ShopeeFood* mulai bekerjasama dengan berbagai macam restoran dan UMKM lalu merekrut banyak mitra driver untuk melakukan pengantaran pesanan tersebut ke konsumen (Vania, 2021).

ShopeeFood memiliki dua sistem pembayaran yaitu, *Cash on Delivery* dan *ShopeePay*. *Cash On Delivery* (COD) adalah sistem pembayaran dimana konsumen membayar driver *ShopeeFood* secara tunai saat mengambil pesannya. Dan pembayaran *ShopeePay* merupakan uang elektronik yang diterima ketika konsumen melakukan pembayaran di aplikasi *Shopee* menggunakan akun saldo *ShopeePay* milik konsumen. Dana yang diterima oleh driver *ShopeeFood* melalui metode atau sistem pembayaran *ShopeePay* akan otomatis masuk ke akun driver *ShopeeFood*.

Menurut (Fikri, 2021), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *ShopeePay* sebagai Dompot Digital terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEB USU”. Menunjukkan bahwa penggunaan *ShopeePay* sebagai dompot digital berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEB USU, memiliki nilai hubungan sebesar 0,678 yang artinya signifikan. Selanjutnya, rata-rata mahasiswa menggunakan *ShopeePay* untuk mendapatkan diskon, gratis ongkir kirim dan cashback saat bertransaksi menggunakan pembayaran *ShopeePay*.

Penerimaan metode pembayaran *ShopeePay* dalam *ShopeeFood* memberikan dampak yang baik bagi driver *ShopeeFood* dalam pengelolaan pendapatan yang diterima, karena jumlah pendapatan yang diterima melalui *ShopeePay* terakumulasi dan tercatat dengan baik pada akun driver *ShopeeFood*. Untuk pencairan dana *ShopeePay* pula pun cukup mudah karena dapat dilakukan melalui rekening bank dan juga dapat ditransfer ke akun saldo *ShopeePay* pada aplikasi *Shopee*. Keberadaan sistem pembayaran digital yang inovatif merupakan instrumen penting dalam sebuah bisnis, meskipun terkadang terdapat beberapa resiko tertentu yang dapat muncul.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pendapatan

Pendapatan dalam ilmu ekonomi yaitu sejumlah uang yang merupakan kumpulan dari hasil usaha atau jasa seseorang selama jangka waktu tertentu. Menurut (Suroto dalam Christoper & Chodijah, 2017), pendapatan yaitu sumber penghasilan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari seseorang yang sangat penting artinya baik secara langsung maupun tidak langsung bagi kelangsungan hidup seseorang. Pendapatan diukur dengan nilai uang atau jumlah uang yang akan diterima sebagai hasil dari proses transaksi.

Financial Technology (Teknologi Keuangan)

Bank Indonesia mendefinisikan *financial technology* *Financial technology/FinTech* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya dalam membayar harus bertatap-muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja. Dampak yang ditimbulkan dari *FinTech* telah mengubah sistem pembayaran di masyarakat dan telah membantu perusahaan-perusahaan start-up dalam menekan biaya modal dan biaya operasional yang tinggi di awal.

E-Commerce

E-Commerce adalah *Electronic Commerce*, yang dalam bahasa Indonesia berarti Perdagangan Elektronik atau E-niaga. Meski begitu, pengertian *E-commerce* tidak hanya mencakup kegiatan belanja online, tapi juga berbagai aktivitas yang melibatkan transaksi online, seperti internet banking dan e-wallet, hingga pemesanan tiket, akomodasi, dan lelang online. *E-commerce* dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan karakteristiknya menurut (Kotler dalam Aco & Endang, 2017) yaitu:

1. *Business to business* (B2B). Dalam B2B Mitra bisnis yang saling mengenal dan memiliki hubungan kerja jangka panjang, Pertukaran informasi telah berlangsung beberapa kali dan telah disepakati oleh kedua belah pihak, dan Sering menggunakan model *peer to peer* dimana pemrosesan dapat dilakukan oleh kedua pelaku bisnis.
2. *Business to consumer* (B2C). Dalam B2C Terbuka untuk umum dan informasi juga dapat dibagikan secara public, Layanan yang juga terbuka untuk umum sehingga banyak orang yang dapat menggunakannya, Layanan berdasarkan permintaan konsumen sehingga produsen harus mampu merespon dengan baik permintaan konsumen, dan Hubungan sistem adalah *client-server*.
3. *Consumer to Consumer* (C2C). Dalam C2C ini Semua transaksi harus diproses melalui situs web yang ditautkan, dan Dapat dilakukan dengan perorangan.
4. *Consumer to Business* (C2B). Kebalikan dari *business to consumer* (B2C), dalam *consumer to business* dimana konsumen (individu) yang bertindak sebagai pencipta nilai dan perusahaan yang menjadi konsumen diwujudkan melalui sarana elektronik.

Sistem Pembayaran Digital

Sistem pembayaran digital, atau yang umumnya dikenal dengan pembayaran online atau elektronik, adalah suatu proses transfer nilai dari suatu akun pembayaran ke akun pembayaran lainnya dengan menggunakan perangkat digital seperti sistem POS, smartphone, atau menggunakan komunikasi digital, seperti komputer atau data nirkabel seluler. Sedangkan pengertian sistem pembayaran digital secara umum adalah pembayaran yang dilakukan dengan metode transfer bank, kartu pembayaran, atau uang digital.

ShopeePay

ShopeePay adalah dompet digital atau layanan uang elektronik yang ada pada aplikasi Shopee yang dapat digunakan dalam melakukan pembayaran secara online. *ShopeePay* juga merupakan produk *e-wallet* yang sah dan aman yang diakui oleh Bank Indonesia yang dapat digunakan sebagai metode pembayaran online. *ShopeePay* juga memiliki frekuensi penggunaan transaksi yang sangat tinggi setiap bulannya. Apabila dilihat perbandingannya dengan dompet digital lain seperti *GoPay* dan *OVO*, frekuensi transaksi bulanan *GoPay* sebesar 6,9 kali setiap bulan dan *OVO* 8,6 kali setiap bulan, sedangkan frekuensi transaksi bulanan *Shopeepay* mencapai 9,1 kali setiap bulannya (Amartya, 2020).

ShopeeFood

ShopeeFood adalah fitur terbaru dari aplikasi Shopee yang menawarkan layanan pesan antar Makanan sesuai dengan permintaan Pengguna. seperti *GoFood* dan *GrabFood*. Berbicara mengenai *driver ShopeeFood* yang dimana *driver* ini memiliki peran sebagai pengantar makanan dan minuman yang dipesan melalui fitur *ShopeeFood* pada aplikasi Shopee. Pendapatan yang diterima jika menjadi *driver ShopeeFood* adalah hanya biaya ongkir pada setiap pesanan. *ShopeeFood* memiliki 2 sistem pembayaran yaitu *ShopeePay* dan COD. Selain pendapatan utama yang diterima melalui biaya ongkir, *driver ShopeeFood* juga dapat memperoleh pendapatan tambahan yaitu bonus insentif. Berikut adalah poin bonus insentif yang dapat diperoleh *driver ShopeeFood*:

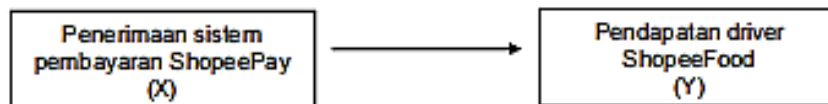
Tabel 3. Poin Bonus Insentif *ShopeeFood*

Jumlah Poin	Insentif Driver <i>ShopeeFood</i>
300	Rp 15.000
500	Rp 20.000
800	Rp 30.000
1000	Rp 50.000

Sumber: Aplikasi *Driver ShopeeFood*, 2023

Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir berhubungan dengan penelitian ini, yaitu variabel (X) Penerimaan Sistem Pembayaran *Shopeepay* dan variabel (Y) Pendapatan *Driver ShopeeFood* yang dapat diperlihatkan pada gambar dibawah:



Gambar 1. Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penerimaan sistem pembayaran *ShopeePay* dan variabel terikat adalah pendapatan driver *ShopeeFood*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Tempat penelitian ini dilakukan di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Januari hingga Maret 2023. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah driver *ShopeeFood* di Kec. Biringkanaya kota Makassar yang telah menerima pembayaran dengan metode pembayaran *ShopeePay*.

Mengingat populasi driver *ShopeeFood* di Kec. Biringkanaya kota Makassar tidak diketahui, jadi rumus yang diperlukan untuk menentukan jumlah sampel yaitu dengan menggunakan rumus Riduwan dan Akdon (2013) sebagai berikut:

$$n = \left[\frac{Z_{\alpha/z} \cdot \sigma}{e} \right]^2$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
- Z α = Nilai tabel Z
- σ = Standar deviasi populasi
- e = Tingkat kesalahan

Berdasarkan rumus maka, $n = \left[\frac{(1,96)(0,25)}{0,07} \right]^2 = 7^2 = 49$, Maka diperoleh hasil jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 49 responden.

Analisis Regresi Linear Sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

- Y = Variabel dependen (pendapatan driver ShopeeFood di Kota Makassar)
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi
- X = Variabel independen (penerimaan sistem pembayaran ShopeePay)

Uji Hipotesis (Uji T), Uji T dilakukan untuk melihat apakah ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, H_a diterima apabila nilai t hitung > t tabel dan sig t < α (0,05) sedangkan H_o ditolak apabila t hitung < t tabel dan sig t > α (0,05).

IV. HASIL/TEMUAN

Penelitian ini memiliki 49 responden dengan karakteristik berdasarkan jenis kelamin, usia dan lama bekerja sebagai driver *ShopeeFood*. Berikut adalah penjelasan mengenai karakteristik responden diantaranya Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin hasilnya dari total 49 responden *driver ShopeeFood*, 41 orang dengan persentase 84% adalah laki-laki dan 8 orang dengan persentase 16% adalah perempuan. Karakteristik responden berdasarkan usia hasilnya dari total 49 responden *driver ShopeeFood*, kelompok usia 17 – 20 tahun berjumlah 5 orang dengan tingkat 10%, yang berusia 21 – 25 tahun berjumlah 16 orang dengan tingkat 32%, 26 – 30 tahun berjumlah 14 orang dengan tingkat 29% dan > 31 tahun juga berjumlah 14 orang dengan tingkat 29%. Dan Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bekerja hasilnya yaitu responden yang bekerja 2 bulan dengan jumlah 5 orang tingkat persentase 10%, responden yang bekerja antara 4 bulan berjumlah 7 orang dengan persentase 14%, responden yang bekerja antara 6 bulan berjumlah 14 orang dengan persentase 29%, dan responden yang bekerja antara 7 bulan atau lebih dari 7 bulan berjumlah 23 orang dengan persentase 47%.

Uji Validitas

Suatu pernyataan dikatakan valid apabila pernyataan pada kuesioner memiliki nilai r-hitung > r-tabel maka kuesioner dinyatakan valid dan sebaliknya jika r-hitung < r-tabel maka kuesioner tidak valid. Berikut hasil uji validitas pada masing-masing pernyataan pada suatu variabel.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Variabel	No Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Penerimaan Sistem Pembayaran <i>ShopeePay</i> (X)	X.1	0,743	0.282	Valid
	X.2	0,701	0.282	Valid
	X.3	0,826	0.282	Valid
	X.4	0,598	0.282	Valid
Pendapatan <i>Driver ShopeeFood</i> (Y)	Y.1	0,921	0.282	Valid
	Y.2	0,678	0.282	Valid
	Y.3	0,778	0.282	Valid
	Y.4	0,588	0.282	Valid

Sumber: Output SPSS V.22.

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa dari 49 sampel dengan r tabel 0.282 variabel X memiliki nilai r hitung > 0.282 dan pada 4 item variabel Y juga memiliki nilai r hitung > r tabel yang artinya valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat diukur menggunakan uji statistik *cronbach's alpha*, variabel dapat dikatakan reliabel jika item dapat memberikan nilai *Cronbach's alpha* > 0.60.

Tabel 5 Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
Penerimaan Sistem Pembayaran ShopeePay (X)	0.687	4	Reliabel
Pendapatan Driver ShopeeFood	0.742	4	Reliabel

Sumber: Output SPSS V.22.

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa variabel penerimaan sistem pembayaran *ShopeePay* (X) memiliki nilai *cronbach's alpha* yaitu 0.687 > 0.60 maka dapat dikatakan reliabel. Dan pendapatan *driver ShopeeFood* (Y) nilai *Cronbach's alpha* yaitu 0.742 > 0.60 maka juga dapat dikatakan reliabel.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	4.705	2.561		1.837	.073
	PENERIMAAN SISTEM PEMBAYARAN SHOPEEPAY	.723	.141	.600	5.141	.000

a. Dependent Variable: PENDAPATAN DRIVER SHOPEEFOOD

Sumber: Output SPSS v.22

$$Y = a + bx$$

$$Y = 4.705 + 0.723x$$

Berdasarkan hasil uji data pada tabel 6 analisis regresi linear sederhana dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh penerimaan sistem pembayaran *ShopeePay* terhadap Pendapatan Driver *ShopeeFood* di Kota Makassar, hal ini bisa dilihat dari hasil uji data SPSS, yaitu:

1. Nilai konstanta, 4.705 yang dimana berarti bahwa variabel Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* akan tetap konstan dengan nilai 4.705.
2. Nilai b, 0.723 yang dimana berarti bahwa variabel penerimaan sistem pembayaran *ShopeePay* berpengaruh terhadap pendapatan driver *ShopeeFood*, apabila variabel penerimaan sistem pembayaran *ShopeePay* ada penambahan 1% maka pendapatan driver *ShopeeFood* akan meningkat sebesar 0.723.

Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t dilakukan dengan syarat t-hitung > t-tabel dengan signifikan 0,05% artinya hipotesis diterima sebaliknya jika t hitung < t tabel dengan 0,05% berarti hipotesis ditolak. Untuk mendapatkan nilai pada t tabel dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T \text{ tabel} = a/2 ; n-k-1$$

$$T \text{ tabel} = 0,05/2 ; 49-1-1 = 0,025 ; 47 = 2, 011$$

Keterangan:

$$a = 0,05$$

n = Jumlah responden

k = Jumlah variabel bebas

Tabel 7. Hasil Uji t

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	4.705	2.561		1.837	.073
	PENERIMAAN SISTEM PEMBAYARAN SHOPEEPAY	.723	.141	.600	5.141	.000

a. Dependent Variable: PENDAPATAN DRIVER SHOPEEFOOD

Sumber: Output SPSS v.22

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* memiliki nilai koefisien beta 0.600 dengan nilai positif $t_{\text{hitung}} 5.141 > t_{\text{tabel}} 2.011$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Dengan demikian variabel Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pendapatan *Driver ShopeeFood* di Kec. Biringkanaya Kota Makassar. Maka hipotesis H_a dalam penelitian ini diterima.

V. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Sistem Pembayaran *ShopeePay* dengan nilai koefisien beta 0.600 nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dan memiliki nilai positif dengan nilai $t_{\text{hitung}} 5.141 > t_{\text{tabel}} 2.011$. Maka dapat dikatakan bahwa variabel Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pendapatan *Driver ShopeeFood* di Kec. Biringkanaya Kota Makassar.

Shopee dengan sistem pembayaran *ShopeePay*-nya kini telah banyak diterima sebagai salah satu sistem pembayaran yang mudah dan efisien. Selain digunakan sebagai sistem pembayaran belanja online, saat ini Shopee juga menawarkan salah satu lapangan kerja yaitu *ShopeeFood* yang cukup mudah dilakukan dengan hanya bermodalkan sepeda motor, identitas pribadi dan *smartphone*. Peran sebagai *driver* dilakoni ditujukan untuk memperoleh penghasilan utama ataupun penghasilan tambahan. Beragam promo layanan dan voucher/diskon yang ditawarkan *ShopeeFood* jika menggunakan sistem pembayaran *ShopeePay* membuat animo masyarakat tertarik untuk memesan di *ShopeeFood*.

Berbicara tentang pendapatan *driver ShopeeFood*, banyak masyarakat tertarik untuk menjadi mitra *driver ShopeeFood* karena pendapatan yang dihasilkan cukup menjanjikan apalagi dengan adanya pembayaran *ShopeePay* yang meningkatkan transaksi. Akan tetapi, gaji *driver ShopeeFood* sebenarnya hanya didapat dari biaya pengiriman dari restoran sampai ke lokasi pemesan. Adapun minimal biaya pengiriman yang diterima *driver ShopeeFood* adalah Rp 8.000 dan dapat lebih tinggi yang mengacu pada jarak lokasi yang akan dituju. Selain pendapatan utama yang diperoleh *driver* dari biaya pengiriman pemesanan makanan dan minuman, *driver ShopeeFood* juga berhak mendapatkan insentif yang dihitung berdasarkan poin. Ketentuan penggunaan untuk mendapatkan insentif tersebut adalah *driver* yang dapat menyelesaikan satu pesanan akan mendapatkan 100 poin, jika dapat menyelesaikan pesanan dalam pukul 12.00 hingga 13.00 akan diberikan tambahan 50 poin. Secara khusus, perusahaan telah menetapkan batas atas gaji tambahan *driver ShopeeFood* melalui insentif. Jumlah maksimum poin yang dapat digunakan adalah 1000 poin. Oleh karena itu, jika diperoleh total 1500 poin pada hari tersebut, maka secara otomatis insentif hanya didapatkan sebesar 50.000.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada beberapa *driver ShopeeFood* berdasarkan pengalaman kerjanya mengenai perhitungan pendapatan yang diterima, misalnya seorang *driver* menerima pesanan 8 kali, dimana pesanan 1-4 adalah $Rp\ 8.000 \times 4 = Rp\ 32.000$. Pesanan 5-8 adalah $Rp\ 10.000 \times 4 = Rp\ 40.000$. Jadi secara total, pendapatan utama *driver ShopeeFood A* adalah $Rp\ 32.000 + Rp\ 40.000 = Rp\ 72.000$. Dengan menyelesaikan 8 pesanan maka berarti *driver ShopeeFood* berhak mendapatkan 800 poin dimana diketahui bahwa dengan 800 poin akan mendapatkan insentif sebesar Rp 30.000. Maka dapat disimpulkan pendapatan *driver A* adalah $Rp\ 72.000 + Rp\ 30.000 = Rp\ 102.000$.

Dengan melihat rata-rata lama bekerja responden *driver ShopeeFood* pada penelitian ini adalah >7 bulan dengan persentase 47%. Lama bekerja seseorang berkaitan dengan pengalaman kerjanya, karena hal tersebut berpengaruh pada performa kerja. Melalui pembagian kuesioner, dapat diketahui bahwa berdasarkan persepsi pengalaman kerja *driver ShopeeFood*, semakin lama seorang *driver* bekerja atau semakin aktif fitur pemesanannya pada aplikasi *Shopee* akan membuat *driver* mudah untuk mendapatkan pesanan serta dapat meningkatkan atau mempertahankan bintang performa kerjanya. Melalui persepsi pengalaman kerja sebagai

pengukuran dalam melihat pendapatan *driver ShopeeFood*, rata-rata *driver ShopeeFood* berpendapat bahwa dengan adanya penerimaan sistem pembayaran *ShopeePay* akan lebih menguntungkan dibandingkan dengan pembayaran COD.

Murut (Lubis, 2019), mengungkapkan bahwa adanya sistem pembayaran digital yang memudahkan dan mendukung biaya transaksi akan membuat potensi peningkatan output juga meningkat. Output yang meningkat dalam hal ini adalah meningkatnya pendapatan karena banyaknya pesanan yang telah diselesaikan melalui pembayaran *ShopeePay*. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya hubungan yang positif antara penggunaan teknologi dengan penerimaan sistem pembayaran, seperti hasil penelitian (Alamsyah, 2019) mengenai Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay terhadap Pendapatan Driver Gojek Di Kota Medan dengan hasil penelitian yang berpengaruh positif karena dengan adanya sistem pembayaran dan transaksi Gopay, driver berpeluang mendapatkan pesanan lebih banyak. Demikian pula dengan penelitian (Karim, 2017), mengenai Pengaruh Sistem Pembayaran Gopay terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek dengan hasil penelitian yang berpengaruh positif karena penerimaan teknologi Gopay memberikan nilai yang baik terhadap intensitas masyarakat dalam menggunakan Gojek.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* memiliki pengaruh terhadap Pendapatan Driver *ShopeeFood* di Kota Makassar, melalui hasil pembagian kuesioner kepada 49 responden *driver ShopeeFood* di Kec. Biringkanaya Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dengan variabel Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* dengan nilai koefisien beta 0.600 dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dan memiliki nilai positif dengan nilai t -hitung $5.141 > t$ -tabel 2.011. Dengan demikian variabel Penerimaan Sistem Pembayaran *ShopeePay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pendapatan *Driver ShopeeFood* di Kec. Biringkanaya Kota Makassar.

Adapun saran Bagi Perusahaan Shopee harus tetap terus meningkatkan kualitas layanan pada *ShopeeFood* dan sistem pembayarannya agar bisa memberikan kesan yang baik sehingga penggunaan sistem pembayaran *ShopeePay* berkelanjutan. Dan Bagi Peneliti Selanjutnya Sebaiknya peneliti selanjutnya menambahkan variabel bebas seperti kemanfaatan, kemudahan dan menambahkan variabel intervening untuk melengkapi penelitian.

REFERENSI

- Aco, A., & Endang, A. H. (2017). Analisis Bisnis E-Commerce pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *Jurnal Teknik Informatika*, 2, 1–13.
- Alamsyah, A. (2019). Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay Menggunakan Technology Acceptance Model terhadap Pendapatan Driver Gojek di Kota Makassar. *Skripsi*. Universitas Sumatera Utara.
- Alenda, D. A., Ramilah, S., Aprilida, G. P., & Yusuf, A. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan *Shopeepay*. *Accounting and Management Journal*, 5(2), 1-8.
- Amartya, M. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensi Kontinuitas Penggunaan *Shopeepay*. *Angewandte Chemie International Edition*, 6 (11), 951-952.
- Ansori, M. (2019). Perkembangan dan Dampak Financial Technology (*Fintech*) terhadap Industri Keuangan Syariah di Jawa Tengah. *Wahana Islamika: Jurnal Studi Keislaman*. 5(1). 31-45.
- Anthony, L., & Sama, H. (2021). Studi Kualitatif Mengenai Faktor Penerimaan Aplikasi E-Commerce Shopee dan *Fintech Shopeepay* Bagi Masyarakat Senior. *Journal Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 1(1), 678-686.
- Bakkara, F. P. F., & Wijayangka, C. (2020). The Effect of Perceived Usefulness and Perceived Risk on Customer Satisfaction on The Features of BCA Sakuku in Bandung. *E-Proceeding of Management*, 7(2): 4087-4102.
- Bank Indonesia. (2016). PBI 18/40/PBI/2016 Processing of Payment Transactions. *Bank Indonesia*, 51.
- Christoper, R., & Chodijah, R. 2017. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*. 15(1).
- Febriaty, H. 2019. Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam Era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi)*, 2, 307-313.
- Fikri, A. (2021). Pengaruh Penggunaan *Shopeepay* Sebagai Dompert Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEB USU. *Jurnal Komunika*, 17(2), 1-11.

- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Karim, M. A. (2017). Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Go-Pay menggunakan TAM (Technology Acceptance Model) terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia.
- Miswan, A. (2019). Perkembangan dan Dampak Financial Technology (Fintech) terhadap Industri Keuangan Syariah di Jawa Tengah. *Wahana Islamika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 38.
- Musthofa, M. A., Kurniati, R. R., & Hardati, R. N. (2020). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital. *Jiagabi*, 9(2), 175-184.
- Siahaan, R. P. (2019). *Analisis Minat Masyarakat menggunakan OVO dengan Kerangka Technology Acceptance Model (TAM) di Kota Medan*. *Skripsi*. Universitas Sumatera Utara.
- Siregar, S. (2013). *Statistika Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Cetakan Pertama*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis: Cetakan Kesembilan*. Alfabeta. Bandung.
- Vania, S. (2021). Pengaruh Promo Shopeefood Terhadap Minat Beli Pengguna Shopee (Di Daerah Tangerang Selatan). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 46–58.