

Analisis Pembayaran Digital Menggunakan Metode Weight Product Pada Restoran Tabur Rasa

Aldi Hermawan Pratama¹

¹Universitas Bina Sarana Informatika

aldihermawanpratama@gmail.com¹

Abstrak

Pada saat ini, masyarakat lebih memilih menggunakan pembayaran digital daripada pembayaran tunai, dengan adanya pembayaran digital sangat membantu masyarakat dalam melakukan transaksi dengan efisien dan praktis. Namun Sebagian masyarakat sering merasa kesulitan dalam menentukan metode pembayaran digital yang mereka ingin gunakan, Pengumpulan data didapatkan dari konsumen restoran tabur rasa yang menggunakan pembayaran digital yang dilakukan metode pengambilan sampel dan data diolah dengan menggunakan metode weight product. Untuk pengambilan sampel pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan rumus slovin yang dimana jumlah populasi dibagi dengan hasil dari 1 ditambah jumlah populasi dikali batas kesalahan pangkat 2. Hasil dari pemilihan pembayaran digital yang menerapkan weight product menghasilkan Ovo 0,049, Gopay 0,112, Debit 0,123, dan Mobile banking 0,715 sebagai juara dengan yang paling banyak digunakan. Penentuan pembayaran digital masih membutuhkan banyak waktu untuk memproses dan mengetahui hasil dari pembayaran digital mana yang terbaik. Oleh karena itu, dibuatlah penelitian ini agar memudahkan masyarakat dalam menentukan pembayaran digital mana yang terbaik.

Kata Kunci: *Ovo, Gopay, Debit, Mobile Banking, Weight Product.*

1. Pendahuluan

Perubahan zaman yang sangat cepat, dan metode pembayaran dalam transaksi yang terus berubah. Majunya teknologi dalam sistem pembayaran merubah fungsi uang tunai (currency) dengan pembayaran non tunai (cashless) yang lebih praktis dan efisien. Pembayaran digital merujuk pada proses melakukan transaksi keuangan menggunakan teknologi digital tanpa melibatkan uang tunai fisik. Ini melibatkan penggunaan instrumen keuangan elektronik, seperti kartu kredit, kartu debit, transfer bank elektronik, dompet digital, atau platform pembayaran online. Dalam pembayaran digital, informasi keuangan yang diperlukan untuk transaksi, seperti nomor kartu atau rincian rekening bank, diinput ke dalam sistem elektronik untuk memfasilitasi pembayaran. Proses ini dapat dilakukan melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, ponsel pintar, dan alat pembayaran lain yang terhubung internet.

Kemunculan Internet pada tahun 1969 yang diciptakan oleh Tim Berners-Lee dalam bentuk situs Internet atau situs berbagi informasi merupakan pintu gerbang menuju perkembangan yang semakin pesat. pembayaran digital. (Dian Dinata Houston,2019). Pembayaran digital telah merambah ke berbagai sektor, termasuk e-commerce, ritel, restoran, transportasi, dan layanan keuangan. Keuntungan utama pembayaran digital mencakup kemudahan penggunaan, pelacakan transaksi yang lebih baik, keamanan yang ditingkatkan, dan kemampuan untuk melakukan transaksi lintas batas dengan mudah.

Teknologi seperti blockchain juga digunakan dalam beberapa kasus untuk meningkatkan keamanan dan transparansi pembayaran digital. Dengan demikian, pembayaran digital telah mengubah cara kita melakukan transaksi keuangan dengan mengurangi ketergantungan pada uang tunai dan transaksi tunai. Namun, penting juga untuk mempertimbangkan tantangan dan risiko yang terkait dengan pembayaran digital, termasuk masalah keamanan data dan privasi, risiko penipuan elektronik, serta aksesibilitas dan inklusivitas bagi mereka yang mungkin tidak memiliki akses atau keahlian teknologi yang memadai. Secara keseluruhan, pembayaran digital telah mengubah cara transaksi keuangan dilakukan, memberikan fleksibilitas, kenyamanan, dan efisiensi yang lebih besar dalam kegiatan perdagangan dan keuangan sehari-hari.

Analisis Pembayaran Digital Menggunakan Metode Weight Product Pada Restoran Tabur Rasa

“Kebutuhan terhadap informasi sebagai point pengambilan keputusan semakin dibutuhkan.” (Purba & Siregar, 2020).

“Dengan hadirnya non-nulai sebagai alat pembayaran berbentuk kartu berpotensi menaikkan tingkat konsumsi.” (Nursari, 2019).

“Kerangka kerja untuk pengambilan keputusan yang efektif dalam masalah yang kompleks dengan menyederhanakan dan mempercepat proses pengambilan keputusan dengan memecah masalah menjadi beberapa bagian..” (Nasrul Fuad, 2020).

“Penggunaan teknologi tepat guna dapat memudahkan pengambilan keputusan bagi pengambil keputusan sekaligus meningkatkan akurasi dan mempercepat proses serta hasil keputusan yang tepat.” (Izzah, 2018).

“Metode Weight Product lebih efisien karena waktu perhitungan lebih singkat.” (Radillah., 2022).

“Beberapa janji dianggap sebagai pijakan yang sangat serius dan direksi serta manajemen perusahaan menegaskan bahwa mereka menunjukkan kesungguhan mereka untuk memfasilitasi pembelian karena mereka mencari bisnis jangka panjang di Indonesia.” (Mirawati, 2018).

Peran sistem pembayaran nontunai akan berdampak lebih besar terhadap perekonomian negara. Apalagi sistem pembayaran nilai besar semakin dominan dibandingkan sistem nilai kecil. Selain efisiensi dan kenyamanan sistem pembayaran tunai yang berdampak langsung kepada pengguna, juga mendukung keseluruhan sistem keuangan nasional.

Metode Weight Product merupakan bagian dari konsep Multi Criteria Decision Making (MCDM), yaitu teknik pengambilan keputusan diantara beberapa alternatif yang ada. Dengan metode ini, perangkat lunak untuk sistem pendukung keputusan akan dikembangkan, yang dapat digunakan oleh otoritas. Oleh karena itu pilihan alternatif dan memberi bobot pada perbandingan alternatif dan kriteria yang ditentukan oleh perusahaan. (Sari, 2018). Metode Weight Product adalah salah satu metode yang paling umum digunakan dalam pengambilan keputusan multikriteria. Metode ini lebih efektif dalam menyelesaikan masalah dibandingkan dengan metode lainnya, karena metode produk cetak memiliki waktu perhitungan yang lebih singkat, lebih sederhana dan mudah diterapkan pada kasus dengan subjektivitas yang tinggi. (Supriadi & Nurcahyo, 2021)

Tujuan utama dari penelitian ini adalah analisis dan pengembangan solusi pembayaran menggunakan metode Weight Product pada restoran, dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan akurasi proses pembayaran, dan memberikan pelanggan pengalaman yang lebih baik.

Pada penulisan ini, penggunaan metode weight product dapat membantu masyarakat sebagai konsumen dalam mengambil keputusan pemilihan metode pembayaran dari sejumlah kriteria yang diambil. Hipotesis yang dikembangkan dengan penelitian di atas adalah :

Hipotesis nol (H0): Tidak ada perbedaan signifikan dalam efisiensi dan akurasi pembayaran antara metode pembayaran saat ini yang digunakan di restoran dan metode Weight Product.

Hipotesis alternatif (H1): Metode pembayaran menggunakan Weight Product lebih efisien dan akurat dibandingkan dengan metode pembayaran saat ini yang digunakan di restoran.

Hipotesis alternatif (H2): Penggunaan metode Weight Product dalam pembayaran digital memiliki pengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran di restoran.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan yang dimulai dengan merumuskan masalah terkait pembayaran digital di restoran Tabur Rasa. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait biaya transaksi digital di restoran tersebut. Hipotesis dirumuskan sebagai pernyataan awal tentang faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan pembayaran digital berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Pengumpulan data dilakukan dengan menentukan sampel penelitian menggunakan rumus Slovin, dengan populasi yang diambil dari pembeli di Tabur Rasa.

Instrument penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif".(Ibnu Hajar,2020). Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk kuesioner yang akan disebarakan kepada pembeli di restoran Tabur Rasa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode Weight Product, yang

Analisis Pembayaran Digital Menggunakan Metode Weight Product Pada Restoran Tabur Rasa

akan menguji hipotesis dan menghasilkan alternatif terbaik untuk pembayaran transaksi digital di restoran tersebut.

Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk laporan, yang akan digunakan untuk mengambil kesimpulan tentang faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan pembayaran digital oleh pembeli di restoran Tabur Rasa, serta memberikan saran-saran yang relevan.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Responden

Responden di dalam penelitian ini adalah seluruh pembeli di resto Tabur Rasa yang melakukan pembayaran menggunakan non-tunai. Peneliti mendapatkan responden dengan menyebarkan kuesioner secara langsung dan mendapatkan 99 responden sesuai target penelitian yang sudah ditentukan. Target didapat dari perhitungana menggunakan rumus slovin yang telah dijabarkan pada bab 3. Uraian hasil responden didapatkan berdasarkan umur, jenis kelamin, dan beberapa metode pembayaran non-tunai. Hasil pengumpulan data yang diterima akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Umur

Umur	Jumlah	Persentase
20-21 Tahun	10	12%
22-25 Tahun	68	68%
26-34 Tahun	17	17%
41-48 Tahun	4	3%
Jumlah	99	100%

Tabel 2. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	51	52%
Perempuan	48	48%
Jumlah	99	100%

Tabel 3. Pilihan Metode Pembayaran Yang Sering Digunakan

Pilihan Pembayaran	Jumlah	Persentase
Ovo	5	5%

Gopay	11	12%
Debit/Kredit	12	12%
Mobile Banking	71	71%
Jumlah	99	100%

B. Hasil Instrumen Penelitian

Dengan adanya GoogleForm yang telah diisi oleh 99 responden sebagai sistem pendukung keputusan untuk penilaian pemilihan metode pembayaran non-tunai dihasilkan hasil pengisian kuesioner yang dapat dilihat pada lampiran A1sampai A-5 dan telah diisi oleh 99 responden. 4 kriteria yang digunakan disingkat menjadi K1 = kegunaan, K2 = kemudahan, K3 = keadaan sosial, dan K4 = kepuasan.

C. Perhitungan Metode Weight Product (WP)

Untuk menyelesaikan perhitungan dengan metode WP, pertama kita harus mengetahui bobot dalam setiap kriteria. Bobot untuk setiap kriteria dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Bobot Kriteria

Kriteria	Bobot
Kegunaan	25
Kemudahan	20
Keadaan Sosial	15
Kepuasan	40
Jumlah	100

Kemudian dilakukan perbaikan bobot sehingga $\sum w = 1$ dengan rumus:

$$W_j = \frac{w_j}{\sum w_j} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

W_j = bobot atribur

$\sum W_j$ = penjumlahan bobot atribut

Diperoleh:

- a. $W_1 = \frac{25}{25+20+15+40} = 0,25$
- b. $W_2 = \frac{20}{25+20+15+40} = 0,2$
- c. $W_3 = \frac{15}{25+20+15+40} = 0,15$

Analisis Pembayaran Digital Menggunakan Metode Weight Product Pada Restoran Tabur Rasa

$$d. W_4 = \frac{40}{25+20+15+40} = 0,4$$

Sehingga

$$\sum W = 0,25 + 0,2 + 0,15 + 0,4 = 1$$

Keterangan:

W1 = K1

W2 = K2

W3 = K3

W4 = K4

- **Ovo**

Hasil pernyataan kuesioner yang telah dijabarkan menggunakan metode *weight product*. Berdasarkan data menghasilkan bahwa setiap kriteria Ovo yaitu K1 = 109, K2 = 109, K3 = 98, K4 = 108

- **Gojek**

Hasil pernyataan kuesioner yang telah dijabarkan menggunakan metode *weight product*. Berdasarkan data menghasilkan bahwa setiap kriteria pada Gopay, yaitu K1 = 243, K2 = 246, K3 = 214, dan K4 = 246

- **Debit**

Hasil pernyataan kuesioner yang telah menggunakan metode *weight product*. Berdasarkan data menghasilkan bahwa setiap kriteria pada Debit yaitu K1 = 265, K2 = 260, K3 = 263, dan K4 = 268

- **Mobile Banking**

Hasil pernyataan kuesioner yang telah menggunakan metode *weight product*. Berdasarkan data menghasilkan bahwa setiap kriteria pada Mobile Banking yaitu K1 = 1605, K2 = 1572, K3 = 1368, dan K4 = 1550

Setelah menghitung nilai vektor V untuk ketiga alternatif, dihasilkanlah hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Vektor V

Alternatif	Nilai Vektor V
Ovo	0,049
Gopay	0,112
Debit/Kredit	0,123
Mobile Banking	0,715

Setelah menghitung nilai dari Vektor S dan V, kemudian mengurutkan peringkat sesuai nilai dari vektor V. Urutan peringkat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Peringkat

Alternatif	Nilai Vektor V	Peringkat
Ovo	0,049	1
Gopay	0,112	2
Debit/Kredit	0,123	3
Mobile Banking	0,715	4

Dengan hasil yang ada pada table diatas maka dinyatakan bahwa metode pembayaran terbaik adalah Mobile Banking dengan nilai 0,715, kemudian Debit dengan nilai 0,123, selanjutnya Gopay dengan nilai 0,112, dan yang terakhir adalah Ovo dengan nilai 0,049.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dapat diambil beberapa kesimpulan dalam pemilihan metode pembayaran terbaik di resto Tabur Rasa yaitu:

1. Penggunaan uang elektronik dan uang virtual di Indonesia semakin meningkat, terbukti dengan meningkatnya peredaran dan transaksi uang elektronik serta bertambahnya jumlah dompet virtual di Internet yang menawarkan kenyamanan bertransaksi dengan uang virtual. Pembayaran non tunai dapat meningkatkan efisiensi transaksi dengan mengurangi ketergantungan pada uang tunai fisik. Transaksi non tunai dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk pemrosesan dan verifikasi pembayaran.
2. Metode pembayaran non tunai seperti Ovo, Gopay, Debit, atau Mobile Banking menyediakan kemudahan penggunaan bagi konsumen. Mereka dapat dengan cepat dan mudah melakukan pembayaran dengan hanya menggunakan perangkat elektronik seperti ponsel pintar atau kartu pembayaran.
3. Seseorang yang sering bepergian sangat membutuhkan kepraktisan dalam bertransaksi keuangan. Uang elektronik adalah salah satu cara yang

Analisis Pembayaran Digital Menggunakan Metode Weight Product Pada Restoran Tabur Rasa

ditawarkan lembaga keuangan untuk membantu kepraktisan dalam transaksi keuangan karena tidak perlu mengeluarkan uang tunai.

4. Penggunaan pembayaran non tunai dapat membantu mengurangi ketergantungan pada uang tunai, yang memiliki risiko keamanan dan kehilangan yang lebih tinggi. Selain itu, dengan mengurangi penggunaan uang tunai, biaya terkait penanganan dan pengelolaan uang fisik juga dapat dikurangi.

Daftar Pustaka

- Cahyadi. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 60-73.
- Fitria, R., & Rakhmah, S. N. (2019). Penerapan Metode Weight Product Untuk Menganalisis Faktor Pemilihan Pembayaran Digital transaction Pada Aplikasi Ojek Online. *Jurnal Teknika*, 1098-1103.
- Fitriyani, A., Komarudin, R., Maulana, Y. I., & Haidir, A. (2020). Penerapan Metode Weighted Product (WP) Pada Pemilihan Supplier Kimia Terbaik PT.Mayer Indah Indonesia Bogor. *Bianglala Informatika*, 36-43.
- Izzah, N., & Ardianik. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Supplier Obat Menggunakan Metode Weighted Product. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 73-80.
- Kurnia, L. D. (2020). Analisis Efisiensi Penerapan Transaksi Non Tunai Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah Pada Sekretariat Daerah Kota Metro Provinsi Lampung . *Jurnal Manajemen*, 44-57.
- Mauliana, P., Wiguna, W., & Widyaman, D. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Evaluasi Kinerja Pramuniaga Toserba Yogya Ciwalk Menggunakan Metode Weighted Product. *Jurnal Infotronik*, 85-94.
- Mirawati, Hikmah, A. B., & Wiguna, W. (2018). Sistem Penunjang Keputusan Penilaian Kinerja Kasir Lotte Mart Menggunakan Metode Weighted Product. *JCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 186-196.
- Naramessakh, K. T., & Prianto, C. (2019). Otomatisasi Keputusan Pemberian Kredit Pensiun Menggunakan Metode Weighted Product. *Jurnal Efisiensi*, 33-48.

- Purba, A. T., & Siregar, V. M. (2020). Sistem Penyeleksi Mahasiswa Baru Berbasis Web Menggunakan Metode Weighted Product. *Jurnal Tekinkom*, 1-8.
- Radillah, T., Mursalan, H., Satria, B., & Darmansah. (2022). Analisis Kelayakan Kredit Pinjaman Rumah Menggunakan Metode Weighted Product Pada PT. X Finance. *Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*, 1-7.
- Sukma R.A, D., Hardianto, R., & Filtri, H. (2021). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Sistem Informasi* , 130-142.
- Supriadi, R., & Nurcahyo, G. W. (2021). Sistem Pakar Pada Sistem Pembayaran Uang Kuliah Cicilan Menggunakan Metode Weight Product (Studi Kasus Universitas Dharma Andalas). *Jurnal Informatika dan Teknologi*, 36-41.
- Supriyandi, Fuad, R. N., Hariyanto, E., & Larasati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Kredit Menggunakan Metode Weighted Product. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 1132-1139.