

**ANALISIS PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL APLIKASI  
DANA DALAM TRANSAKSI SEHARI-HARI PADA  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**ZULFITRI**

**NIM. 150212107**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDAACEH  
2022 M/1443 H**

**ANALISIS PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL APLIKASI  
DANA DALAM TRANSAKSI SEHARI-HARI PADA  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

**ZULFITRI**

**NIM. 150212107**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui oleh:

جامعة الرانيري

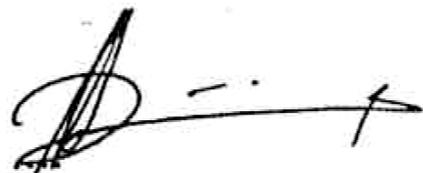
AR-RANIRY

Pembimbing I,



**Yusran, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 197106261997021003

Pembimbing II,



**Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.**  
NIP. 198712222022032001

**ANALISIS PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL APLIKASI  
DANA DALAM TRANSAKSI SEHARI-HARI PADA  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 25 Juli 2022 M  
25 Zulhijah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Sekretaris,

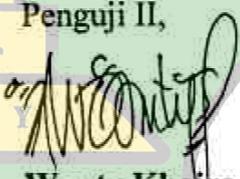
  
**Yusran, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 197106261997021003

  
**Muhajir, SST**

Penguji I,

Penguji II,

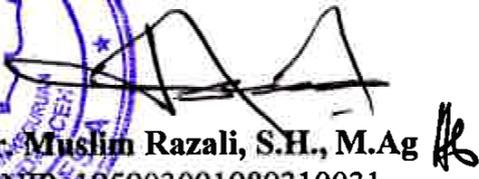
  
**Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.**  
NIP. 198712222022032001

  
**Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed.**  
NIP. 197606132014112002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
**Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag**  
NIP. 195903091989310031

## LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ZULFITRI

MIM : 150212107

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Dompot Digital Dana Dalam Transaksi sehari-hari Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 17 Juli 2022

Yang menyatakan,



## ABSTRAK

Nama : Zulfitri  
NIM : 150212107  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Analisis Penggunaan Dompot Digital Aplikasi DANA dalam Transaksi Sehari-hari pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh.  
Tanggal Sidang : 25 Juli 2022  
Pembimbing I : Yusran, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing II : Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.  
Kata Kunci : Dompot Digital, *E-wallet*, Aplikasi DANA

Penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Dompot Digital Aplikasi DANA dalam Transaksi Sehari-hari pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh”, bertujuan untuk mengetahui respon pengguna dompot digital aplikasi DANA dikalangan Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry dalam transaksi sehari-hari serta mengetahui faktor apa saja yang menjadi penyebab penggunaan dompot digital aplikasi DANA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh. Sampel penelitian ini merupakan 30 mahasiswa UIN ar-raniry Banda Aceh. Pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, dengan kriteria informan penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh yang masih kuliah, dan memiliki serta an dompot digital aplikasi DANA. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket respon. Analisa data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa respon mahasiswa terhadap penggunaan dompot digital aplikasi DANA pada umumnya positif, dikarenakan penggunaan dompot digital aplikasi DANA dapat memudahkan mahasiswa dalam bertransaksi serta lebih praktis. Faktor yang menjadi penyebab penggunaan dompot digital aplikasi DANA adalah kemudahan dalam bertransaksi, bisa digunakan dalam berbagai kebutuhan serta keamanan yang terjamin bagi penggunaannya.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan memanjatkan puji serta syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberika limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Shalawat dan salam peneliti sanjungkan kepada penghulu alam yaitu Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian.

Skripsi ini berjudul **“Analisis Penggunaan Dompot Digital Aplikasi Dana Dalam Transaksi Sehari-hari Pada Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh”**. Skripsi ini peneliti susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Pendidikan Teknologi Informasi serta syarat untuk meraih gelar sarjana (S-1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti banyak sekali mendapatkan bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dari peneliti kepada:

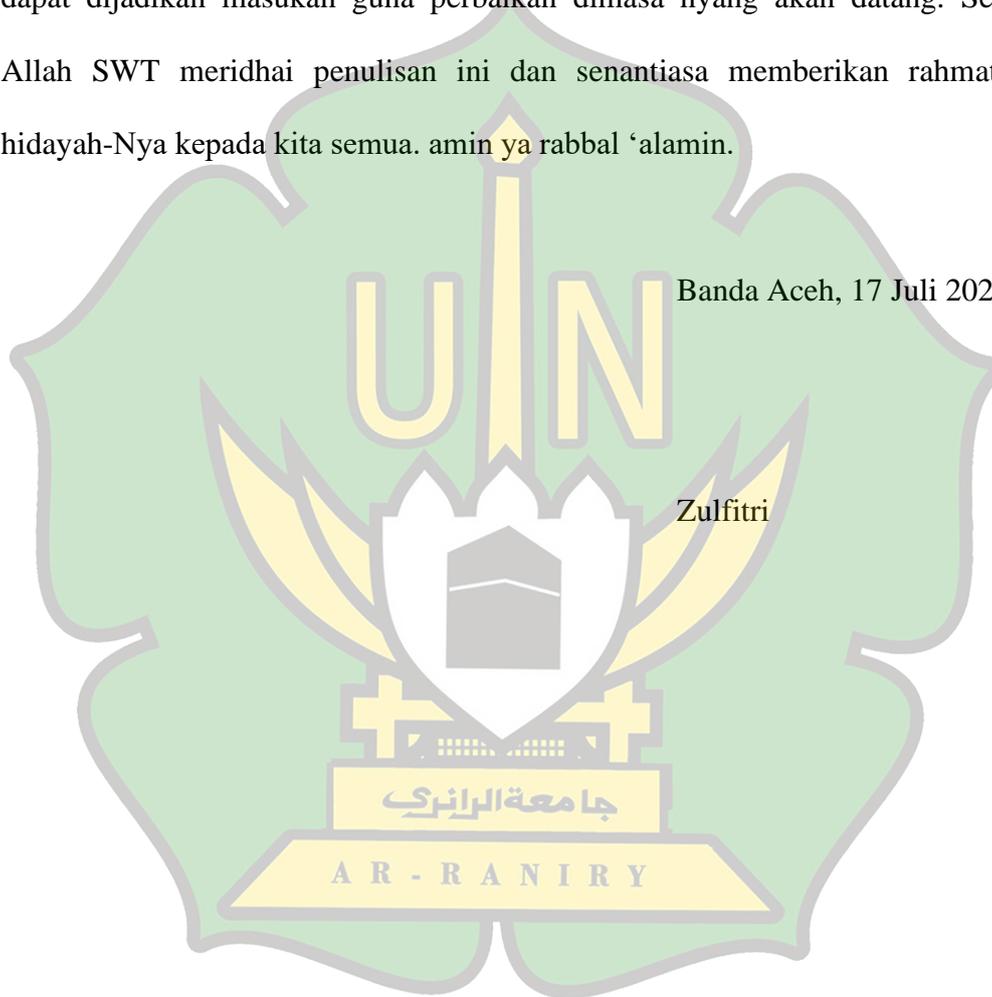
1. Terima kasih kepada Allah SWT, dan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.
2. Terima kasih kepada orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan tiada henti dari awal hingga akhir.

3. Terima kasih kepada bapak Yusran, M.Pd. selaku pembimbing I dan ibu Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam membimbing peneliti sehingga penelitian skripsi ini selesai.
4. Ucapan terima kasih juga kepada Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi bapak Yusran, M.Pd. Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi ibu Mira Maisura, M.Sc. serta staf prodi yang telah banyak membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
5. Ucapan terima kasih juga bapak/ibu dosen pengajar Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mau membagi ilmu dan membekali dalam berbagai ilmu pengetahuan baik agama, umum maupun khusus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ucapan terima kasih juga kepada para alumni yang telah membantu dan memberi dukungan selama pembuatan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada sahabat dan teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi leting 2015 serta seluruh keluarga PTI yang telah mendoakan dan memberi dukungan selama ini.
8. Ucapan terima kasih juga kepada orang terdekat yang banyak membantu selama proses penulisan skripsi ini.
9. Dan terima kasih untuk semua pihak yang telah banyak yang telah membantu, namun tidak mungkin disebutkan namanya satu persatu di sini, terima kasih atas segala dukungan dan semangat, sehingga penelitian ini selesai.

Penulis berserah diri kepada Allah karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan dimasa nyang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. amin ya rabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 17 Juli 2022

Zulfitri



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
A. Definisi Aplikasi Dompot Digital .....	6
B. Keuntungan dan Kelemahan Dompot Digital .....	9
C. Jenis-jenis Dompot Digital .....	12
D. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan Dompot Digital .....	17
E. Dompot Digital Aplikasi DANA.....	22
F. Analisis Deskriptif Kualitatif .....	25
G. Teknik Pengujian Instrumen .....	34
H. Penelitian Terdahulu .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Rancangan Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Objek dan Subjek Penelitian .....	42
D. Teknik Pengumpulan Data .....	43
E. Kredibilitas Data .....	45
F. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Umum Dompot Digital Aplikasi Dana .....	49
B. Keabsahan Data.....	49
C. Hasil Penelitian .....	55
D. Pembahasan.....	61

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>66</b>
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>71</b>



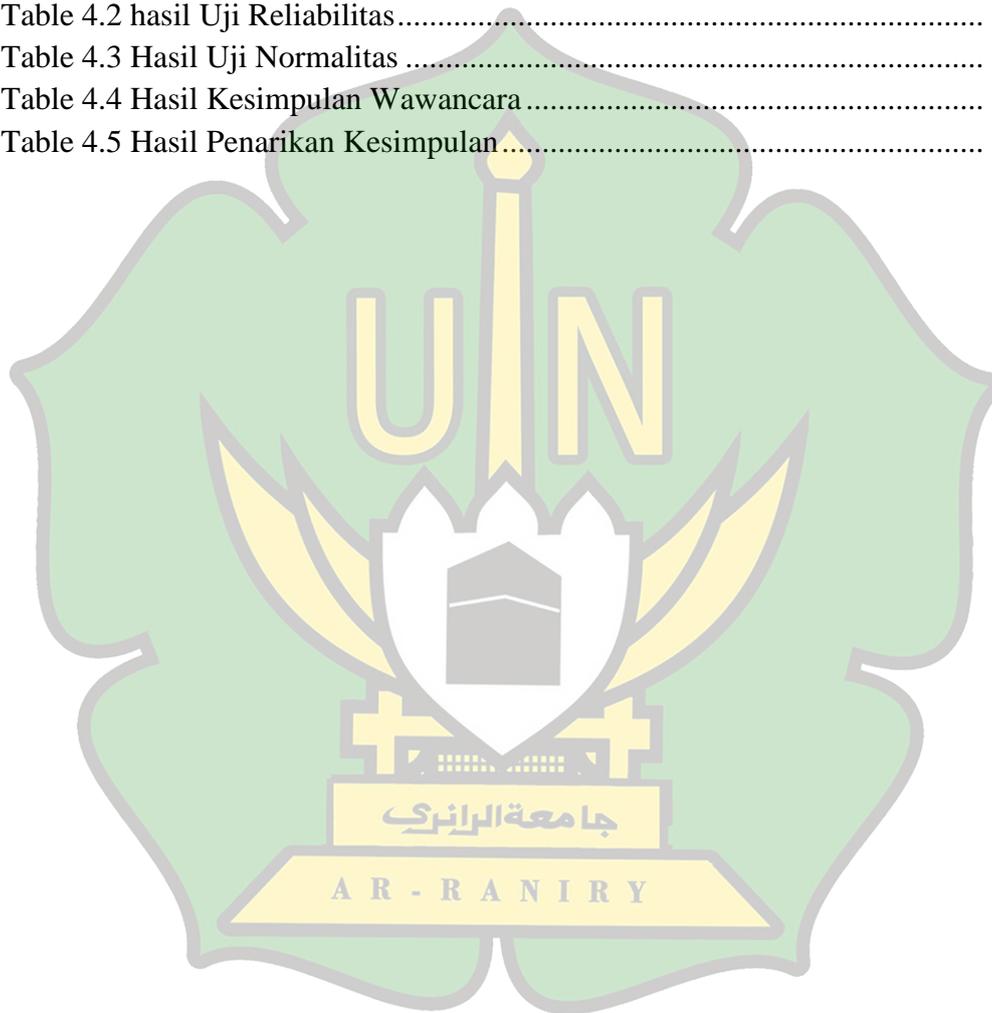
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Dompot Digital Terpopuler 2018 .....	22
Gambar 4.1 Hasil Grafik Uji Normalitas .....	55



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	37
Table 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	44
Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon.....	45
Table 3.3 kriteria Penilaian .....	48
Table 4.1 Hasil Uji Validitas.....	51
Table 4.2 hasil Uji Reliabilitas.....	54
Table 4.3 Hasil Uji Normalitas .....	55
Table 4.4 Hasil Kesimpulan Wawancara.....	56
Table 4.5 Hasil Penarikan Kesimpulan.....	60



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, generasi dibesarkan dengan keadaan teknologi yang berkembang pesat dan hampir menyeluruh disetiap bidang. Salah satu contohnya adalah sektor keuangan. Perkembangan teknologi di sektor keuangan berfokus pada teknologi modern<sup>1</sup>.

Salah satu teknologi keuangan yang tumbuh paling cepat adalah dompet digital<sup>2</sup>. Dompet digital adalah salah satu bentuk *Fintech (financial technology)* yang memanfaatkan lingkungan internet dan digunakan sebagai alternatif metode pembayaran. Dompet digital tampaknya membawa lebih banyak kenyamanan dengan teknologi terbaru yang tersedia untuk semua orang. Indonesia kini memiliki generasi milenial yang sebagian besar adalah remaja yang sudah berpengalaman dan menyerap teknologi. Sebagian besar komunitas di seluruh negeri memiliki akses Internet<sup>3</sup>.

Meskipun transaksi tunai masih dipraktikkan, namun sistem pembayaran secara digital sedang berkembang pesat, termasuk di antaranya yang memiliki potensi besar yaitu *e-commerce* dan *e-money*. *E-commerce* adalah mitra kuat di

---

<sup>1</sup> Dwi Rakhmat. "Perkembangan Fintech di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo". Harmony Journal, ISSN 2548-4641. 2019. h. 1.

<sup>2</sup> Agus Kurniawan. "Pengaruh Diskon pada Aplikasi e-Wallet terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Impulsif Konsumen Milenial di Wilayah Tangerang". Jurnal Sain Manajemen, Vol 5 No 2, 2019, h. 4.

<sup>3</sup> Nawawi. "Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa". Jurnal Emik, Volume 3 Nomor 2, Desember 2020, h. 190.

industri 4.0 ini, tambahan transaksi dan keseimbangan adalah kunci sukses kedua produk teknologi ini<sup>4</sup>.

Mengenai pembayaran digital dalam transaksi, Marita menyatakan bahwa transaksi online membutuhkan formalitas dan titik temu antara penjual dan pembeli<sup>5</sup>. Penelitian Mulyasari dkk, telah mengungkapkan bahwa alat transaksi biasa disediakan oleh *e-commerce* meliputi kartu kredit online, dompet digital (*e-wallet*), uang tunai digital, setoran uang online, biaya yang harus dibayar, pembayaran cek digital, dan sistem pembayaran nirkabel banyak waktu di perangkat masing-masing<sup>6</sup>.

Saat ini sudah berkembang berbagai alat transaksi pembayaran berupa seperti GOPAY, OVO, DANA, LinkAja, Jenius, iSaku dan Sakuku. Mengingat banyaknya alat transaksi pembayar berupa dompet digital tersebut, maka peneliti membatasi pada salah satu saja yakni dompet digital aplikasi DANA.

Pemilihan aplikasi DANA pada penelitian ini dikarenakan aplikasi DANA lebih dominan dimanfaatkan oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan aplikasi DANA memiliki banyak fitur yang dapat membantu penggunaanya dalam bertransaksi, seperti pembayaran listrik, pengisian pulsa, pembayaran internet dan transaksi jual beli sehari-hari lainnya.

---

<sup>4</sup> Ibid, 191

<sup>5</sup> Marita. "Metode Pembayaran Belanja Dengan E-Commerce". Jurnal Cakrawala Vo 12 No (2). 2012. h. 40.

<sup>6</sup> Wijaya dan Mulyasari. "Analisis Jenis Sistem Pembayaran Elektronik Dalam Transaksi ECommerce di Indonesia". Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2014 SENTIKA 2014). h. 167.

Dompot digital DANA saat ini telah mengantongi 100 juta pengguna di seluruh Indonesia. Capaian ini melanjutkan kinerja positif pada 2021 yang mencatatkan pertumbuhan jumlah pengguna sebesar 90 persen<sup>7</sup>.

Mahasiswa merupakan salah satu pengguna Dompot digital DANA. Mahasiswa UIN Ar-Raniry dengan jadwal padat tentu tertarik dengan kemudahan yang ditawarkan *e-wallet* aplikasi DANA. Mahasiswa dapat membayar makanan, tagihan listrik, membayar perjalanan, membayar webinar dan banyak lainnya. Dengan hanya memindai kode batang atau transfer bank, seseorang dapat melakukan pembayaran ini di mana saja, kapan saja<sup>8</sup>.

Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran penggunaan Dompot digital DANA, respon penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh serta faktor apa saja penyebab penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan riset dengan judul **“Analisis Penggunaan Dompot Digital Aplikasi DANA dalam Transaksi Sehari-hari Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh”**.

---

<sup>7</sup> <https://www.liputan6.com/teknoread/4896338/jumlah-pengguna-dana-tembus-100-juta>, diakses 28 Mei 2022

<sup>8</sup> Atriani. “Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO”. *JSEH (Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora)*, No.1, Vol.6, 2020, 54-61, : <http://jseh.unram.ac.id/index.php/jseh/article/view/78/pdf>.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana respon penggunaan dompet digital aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh?
2. Faktor apa saja penyebab penggunaan dompet digital aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh?
3. Bagaimana penggunaan dompet digital aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis respon penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis faktor penyebab penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Untuk menganalisis penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh?

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan pengetahuan tentang penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Serta dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan bagi peneliti lainnya.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi mahasiswa, penelitian dapat menjadi rujukan penggunaan aplikasi dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari.
- b. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan pengetahuan tentang gambaran penggunaan aplikasi dompet digital DANA dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- c. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai salah satu rujukan untuk meneliti lebih lanjut tentang penggunaan dompet digital aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari serta faktor apa saja penyebab penggunaan aplikasi DANA dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh.

## BAB II LANDASAN TEORETIS

### A. Definisi Aplikasi Dompot Digital

Dompot digital adalah jenis pembayaran online tanpa adanya media seperti kartu dan transaksi dilakukan secara online. Menurut ketentuan Bank Indonesia, dompet digital adalah model layanan secara virtual berbasis online yang digunakan sebagai penyimpan data alat transaksi dan dapat menyimpan dana untuk transaksi online<sup>9</sup>.

Menurut peraturan Bank Indonesia nomor 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran. Dompot elektronik (*electronic wallet*) merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Penyelenggaraan dompet elektronik dilakukan oleh penyelenggara jasa sistem pembayaran yaitu Bank dan lembaga selain Bank yang telah memperoleh izin sebagai penerbit uang elektronik<sup>10</sup>. Dompot elektronik yang berupa seperti dompet fisik, digunakan untuk menyimpan informasi seperti nomor kartu kredit, *e-cash* identitas pemilik, informasi kontak, informasi pengiriman atau penagihan termasuk alamat pelanggan dan informasi lain yang

---

<sup>9</sup> Alif dan Pratama. "Analisis Kesadaran Keamanan di Kalangan Pengguna E-Wallet di Indonesia". Jurnal Informatika Vol 2 No 1, 2017, h. 3.

<sup>10</sup> Bank Indonesia, "Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran"

([https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi\\_184016.aspx](https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_184016.aspx), Diakses pada 7 mei 2022)

digunakan pada saat checkout di situs *e-commerce*. Melalui dompet elektronik, konsumen hanya perlu memasukkan informasi satu kali dan kemudian dapat digunakan di aplikasi manapun yang terdapat dompet elektronik ketika bertransaksi. Dengan demikian, penggunaan dompet elektronik akan meningkatkan efisiensi toko.

Berdasarkan uraian di atas, kesimpulannya adalah dompet digital merupakan aplikasi elektronik yang berguna untuk pembayaran secara virtual tanpa kartu atau uang tunai, dan semuanya tersedia. Saat diakses melalui smartphone pengguna dompet digital, pengguna cukup menginput data informasi satu kali, dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran kapan saja.

*E-wallet* adalah perangkat lunak elektronik, layanan, atau aplikasi yang menjadikan pengguna untuk bertransaksi online dengan yang lain untuk membeli barang dan jasa. Dana dan saldo yang disimpan di *e-wallet* adalah dana yang sebelumnya disimpan di dompet digital. dalam kasus lain, pengisian *e-wallet* juga dapat dilakukan dengan menghubungkan rekening bank ke rekening *e-wallet*<sup>11</sup>.

Selain itu, dompet digital juga didefinisikan sebagai mata uang digital yang memudahkan Anda melakukan pembelian tanpa membawa uang fisik (non-tunai), dan dapat didistribusikan di antara aktivitas gerakan lain<sup>12</sup>.

Dompet digital merupakan layanan pembayaran yang diatur oleh hukum keuangan dan dilakukan melalui perangkat seluler. Dompet digital dianggap

---

<sup>11</sup> Schneider. "*Electronic Commerce*". (Boston : Course Technology, 2011), h. 13.

<sup>12</sup> Megadewandanu. "Suyoto dan Pranowo, *Exploring Mobile Wallet Adoption in Indonesia Using UTAUT2 An Approach from Consumer Perspective. International Conference on Science and Technology Computer (ICST)*". (Yogyakarta: Indonesia, 2016). h. 978.

sebagai bentuk perdagangan seluler terbaru yang memungkinkan pengguna untuk bertransaksi, berbelanja online, memesan, dan berbagi layanan yang tersedia<sup>13</sup>.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dompet digital adalah layanan elektronik yang dirancang melalui sebuah aplikasi sehingga memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang, melakukan pembayaran online dan menikmati layanan lainnya yang tersedia.

Berdasarkan peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014, berdasarkan tempat penyimpanan nilai dana uang elektronik. Maka juga terbagi 2 (dua jenis) yaitu:

1. Uang elektronik berbasis kartu atau chip

Dimana nilai dana uang elektronik dicatat pada media elektronik yang dikelola oleh penerbit juga dicatat pada media elektronik yang dikelola oleh pemegang. Sistem pencatatan seperti ini terjadi pada uang elektronik berbasis kartu atau chip dan memungkinkan transaksi dilakukan secara offline.

2. Uang elektronik berbasis server

Dimana nilai dana pemegang tersimpan pada database penerbit dan dalam melakukan transaksi akan membutuhkan media berupa gadget pengguna untuk mengirim nomor sandi dan nilai transaksi yang dibutuhkan dan menerima nomor token untuk melakukan transaksi. Sistem pencatatan seperti ini terjadi pada uang elektronik berbasis server dan hanya dapat dilakukan secara online. Uang elektronik berbasis server ini dikenal sebagai

---

<sup>13</sup> Kuganathan and Wikramanayake. "Next Generation Smart Transaction Touch Point". International Conference on Advances in ICT for Emerging Regions (ICTer). 2014. h. 96.

dompet digital atau e-wallet

## **B. Keuntungan dan Kelemahan Dompet Digital**

Dompet digital menjanjikan sejumlah kemudahan dan menguntungkan dalam konteks kemajuan teknologi, jadi mendownload dan aktivasi diri dalam pembuatan dompet digital. Namun selain memfasilitasi kegiatan ekonomi, ada beberapa kelebihan dan kekurangan dompet digital, yaitu:

### **1. Keuntungan Dompet Digital**

#### **a. Praktis**

Kompleksitas teknologi benar-benar menjadikan pengguna dompet digital efisien dan nyaman. Hanya bawa Smartphone anda dapat bertransaksi di berbagai pengecer yang menawarkan layanan dompet digital.

#### **b. Jaringan luas**

Dengan total 500.000 retailer yang menerima layanan pembayaran dompet digital di Indonesia, mulai dari usaha mikro, kecil dan menengah hingga toko retail ternama, hampir semua orang bisa menggunakan aplikasi ini.

#### **c. Memberikan kemudahan**

Hal ini juga membuat tak perlu repot-repot bolak-balik ke ATM untuk mengambil uang tunai. Selain menguntungkan sebagai pengguna, pihak penjual juga tak perlu repot-repot menyediakan uang kembali karena pembayaran pasti dilakukan dengan nominal yang sesuai.

#### **d. Banyak diskon menarik**

Mulai dari penawaran instan cashback, penambahan poin, sampai potongan harga instan.

e. Banyaknya inovasi yang ditawarkan

Menurut laporan Nomura ASEAN *Internet: Mobile Wallet Openness*, Gopay adalah salah satu dari sepuluh jenis layanan paling populer yang ditawarkan. Diantaranya adalah pesan antar makanan, transportasi umum, pembelian tiket bioskop, pembayaran *e-commerce*, layanan logistik, pengiriman, pembelian secara kredit, penarikan tunai, pembayaran tagihan bulanan dan P2P lainnya.

f. Aman

Dengan adanya sistem keamanan berupa password yang hanya diketahui pengguna dalam transaksi pembayaran, hal ini membantu aplikasi layanan e-wallet untuk dipercaya oleh audiens/pengguna.

g. Histori transaksi

Setiap kali aktivitas pembayaran dilakukan, pengguna dapat melihat riwayat pembelian dalam aplikasi. Selain itu, konfirmasi pembayaran juga dapat dikirimkan melalui email setiap kali Anda melakukan transaksi.

h. Isi ulang saldo mudah

Mengikuti perkembangan zaman, pengisian saldo dompet digital ada di berbagai toko offline seperti Alfamart, Indomaret, Hypermart dan lainnya tanpa harus memiliki rekening bank.

## 2. Kelemahan Dompot Digital

a. Lebih boros

Selain keuntungan dari sistem pembayaran elektronik, Dompot digital ini juga membuat pengeluaran terlalu mudah dan mengatur anggaran menjadi lebih sulit.

b. Hanya berlaku pada ritel tertentu

Layanan Aplikasi Dompot Digital hanya tersedia untuk pengecer mitra. Jadi, jika pengguna melakukan transaksi di lokasi selain rekanan, pengguna harus menggunakan metode pembayaran yang berbeda.

c. Bergantung pada jaringan internet

Jika terjadi kegagalan jaringan seluler atau kehilangan komunikasi di tempat pembayaran, transaksi tidak dapat diselesaikan.

d. Rentan error

Dikarenakan berpusat pada server, membuat status aplikasi rentan dan tidak dapat digunakan pada waktu-waktu tertentu.

e. Ketergantungan menggunakan Smartphone

Dengan kata lain, pengguna harus selalu menjaga baterai ponsel siap digunakan. Selain itu, semakin banyak aplikasi yang Anda gunakan, semakin banyak penyimpanan yang digunakan ponsel Anda.

f. Banyaknya kasus penipuan

Salah satu alasan utama kenapa banyak orang takut dompet digital adalah bahwa banyak kasus penipuan atau penipuan muncul dalam layanan aplikasi dompet digital. Dan seringkali kasus penipuan tidak dapat dilacak, sehingga pengguna akan kehilangan uang tanpa menerima kompensasi apapun dari layanan tersebut. penjual.

g. Promo hanya berlaku pada layanan dompet digital tertentu

Cashback atau poin mungkin terlihat menarik, tetapi promosi tidak dapat diuangkan. Pengguna mendapatkan cashback hanya di aplikasi tersebut yang sama dan hanya di pengecer mitra. Sama halnya dengan poin promosi, poin Anda dapat ditukarkan dan keuntungannya melalui aplikasi tersebut, sehingga memaksa pengguna untuk setia hanya pada satu layanan.

### C. Jenis Layanan Dompot Digital

Ada beberapa contoh *e-wallet* yang cukup populer di Indonesia, yaitu:

#### 1. GOPAY

Dikenal dengan aplikasi Gojek, Gopay menjadi salah satu e-wallet terpopuler sejak 2019. Dompot digital ini resmi disahkan oleh Bank Indonesia. bisa bayar lewat gopay. Tidak sulit untuk membayarnya. Anda dapat menggunakan beberapa metode seperti mobile banking, online banking atau ATM. Gopay adalah metode transaksi mobile payment yang dibuat oleh perusahaan Go-Jek untuk memudahkan proses transaksi bagi pengguna, driver maupun perusahaan itu sendiri. Gopay dibuat oleh PT. Dompot anak bangsa yang merupakan anak perusahaan dari PT. Aplikasi Karya GO-JEK yang mulai mengoperasikan uang elektronik. Go-Pay pada awalnya bernama Go-Jek Credit yang menawarkan jasa pembayaran berupa uang tunai dan non tunai berupa uang elektronik. Pada awalnya Go-Pay hanya bisa digunakan untuk pembayaran Go-Jek tetapi sekarang dengan bekerjasama dengan beberapa perusahaan Go-Pay dapat melakukan pembayaran di beberapa mitra Go-jek.

Layanan yang diberikan Go-Pay adalah Pembayaran transportasi atau antar jemput (GO-RIDE, GO-CAR, dan GO-BLUEBIRD), Pembayaran layanan pesan antar makanan (GO-FOOD). Pembayaran layanan pengiriman atau angkutan barang (GO-SEND dan GO-BOX), Pembayaran layanan booking dan pembelian tiket bioskop (GO-TIX), Pembayaran layanan petugas kebersihan (GO-CLEAN), Pembayaran layanan pembelian pulsa (GO-PULSA), Pembayaran layanan jasa belanja (GO-MART dan GO-SHOP), Pembayaran tagihan listrik, BPJS, Voucher Google Play, Multifinance, dan Internet serta Kabel TV (GO-BILLS), Transfer saldo ke sesama pengguna (GO-PAY Transfer) (hanya untuk Verified Account), Penarikan saldo (GO-PAY Withdrawal) (hanya untuk Verified Account), berbagai merchant dari toko dan restoran besar di Indonesia<sup>14</sup>.

## 2. OVO

OVO adalah aplikasi smart yang dapat memudahkan dalam bertransaksi (OVO Cash) dan juga mendapatkan kesempatan yang lebih besar untuk mengumpulkan poin dalam banyak tempat (OVO Points) (OVO, 2017). OVO merupakan produk yang dibuat oleh PT Visionet Internasional tahun 2016 dan resmi diluncurkan pada bulan maret 2017. yang memberikan pelayanan keuangan digital Indonesia yang membuat pengguna mudah untuk bertransaksi di merchant. OVO dibuat untuk membantu masyarakat untuk menjadi sebuah aplikasi pembayaran yang mudah. OVO dapat digunakan sebagai media transaksi diberbagai merchant mitra OVO. OVO juga membuka kesempatan untuk

---

<sup>14</sup> Zaenuddin, A. "Masa Depan Go-jek Ada di Go-Pay". (<https://tirto.id/masa-depan-go-jek-ada-di-go-pay> Diakses pada 17 juni 2022)

masyarakat untuk mengumpulkan point dari setiap kali menggunakan transaksi melalui OVO sehingga dapat digunakan lagi untuk pembayaran di merchant mitra OVO selanjutnya. OVO telah menguasai lebih dari 70% mall di Indonesia seperti kafe, bioskop, supermarket. Selain pembayaran online, OVO juga dapat melakukan pembayaran Qris offline yang sudah tersedia di outlet-outlet yang bermitra dengan OVO. Aplikasi OVO menyediakan Layanan pembayaran dengan bekerjasama dengan PLN, Provider Telekomunikasi, BPJS, TV Kabel, Asuransi, Beauty, Food&Beverages, Parkir Mall, Fashion, dan Transportasi.

### **3. DANA**

DANA bisa disebut pendatang baru di bidang dompet elektronik. Meskipun demikian, DANA tetap kuat. Dirilis pada tahun 2018, DANA mampu menempati peringkat 3 besar penyedia *e-wallet* di antara penyedia *e-wallet* lainnya. Setelah mendapatkan lisensi dari Bank Indonesia, DANA memiliki kelebihan tersendiri, aplikasi ini dikaitkan dengan kependudukan dan data penting, sehingga dapat meyakinkan nasabah untuk menggunakan *e-wallet* ini. Penjelasan lebih lengkap terkait aplikasi DANA akan dipaparkan pada subbab E.

### **4. LinkAja**

LinkAja adalah layanan keuangan elektronik berbasis aplikasi yang akan membuat transaksi keuanganmu lebih seru, lebih lancar dan bebas repot. LinkAja merupakan joint venture enam BUMN besar, yaitu Telkom, Pertamina, Bank Mandiri, BRI, BNI, dan BTN. BUMN Fintech ini yang menggunakan skema QR

Code terstandar sebagai landasan platform pembayaran digital. LinkAja diresmikan pada tanggal 30 Juni 2019 di Jakarta. LinkAja adalah dompet elektronik nasional Indonesia yang menggabungkan kekuatan ekosistem dari perusahaan-perusahaan BUMN. Perusahaan yang bergabung yaitu dari layanan keuangan elektronik milik PT Bank Mandiri (Persero) Tbk dengan E-Cash, UnikQu dari PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk, dan PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk dengan merek T-Bank. Pada tahun 2019, LinkAja berhasil menempati peringkat keempat penyedia dompet digital dengan pengguna terbanyak. LinkAja menghadirkan beragam fitur dan layanan transaksi pembayaran di lebih dari 150,000 merchant dan akan terus bertambah; pembayaran di lebih dari 400 tagihan dan produk digital seperti IndiHome, PLN, dan puluhan voucher game online; belanja online di lebih dari 20 e-commerce nasional seperti Tokopedia, Bukalapak dan Blanja; pembayaran pada berbagai moda transportasi publik seperti Bluebird, Railink, Damri; puluhan partner donasi digital seperti Rumah Zakat dan Baznas; layanan pengiriman uang; hingga fitur-fitur keuangan dan hiburan.

## 5. Jenius

Tak mau kalah, Bank BTPN (Bank Tabungan Pensiunan Nasional) juga meluncurkan Jenius sebagai cara baru mengelola life finance pengguna. Jenius adalah aplikasi perbankan revolusioner yang dilengkapi dengan kartu debit visa untuk membantu melakukan aktivitas finansial, misalnya menabung, bertransaksi, atau mengatur keuangan dengan lebih aman, cerdas, dan sederhana

melalui smartphone. Anda dapat dengan mudah dan aman mengambil kendali penuh atas pengelolaan keuangan Anda melalui ponsel cerdas Anda seperti Save, Send, Pay Me, Split Bill, dan bahkan e-card. Di sini Anda dapat membagikan tujuan keuangan Anda dalam satu aplikasi. Jenius berbeda dari mobile banking yang fungsinya sebagai perpanjangan tangan sebuah bank. Melalui Jenius, semua aktivitas finansial dapat dilakukan dalam aplikasi, mulai dari pembukaan rekening, pembayaran tagihan, transfer uang, tabungan, deposito, pembuatan kartu debit, serta alokasi dana untuk pengaturan keuangan. Jenius membantu proses transaksi lebih cepat, memaksimalkan tabungan dengan bunga lebih tinggi, mengatur keuangan dengan kartu debit tambahan untuk alokasi dana dan limit budget.

## 6. iSaku

Kegunaan iSaku adalah untuk menyelesaikan transaksi seperti membayar pembelian di Indomaret, tarik tunai, transfer, dan pembayaran tagihan. iSaku adalah aplikasi e-wallet Indomaret yang disetujui oleh Bank Indonesia. Dibuat oleh PT. Inti Dunia Sukses yang sekarang sedang bekerjasama dengan Indomaret sebagai alat pembayaran resmi di indomaret dan saat ini aplikasi i.saku yang sudah tersedia di appstore dan playstore sedangkan untuk di playstore sudah diunduh lebih dari 1 miliar dan memiliki rating yang cukup tinggi yaitu 4,5 dari 5 bintang. Selain itu perkembangan i.saku sendiri memudahkan para konsumen dalam melakukan pembayaran, jika pada jaman dulu untuk melakukan sistem pembayaran menggunakan tunai /cash sehingga konsumen harus mempersiapkan

uang banyak yang terkesan sangat ribet dan tidak efisien saat ini cukup hanya membawa satu kartu maka semua macam pembayaran dapat dibayarkan dengan cepat tentu hal ini membantu efisiensi waktu bagi konsumen itu sendiri . Dengan memiliki aplikasi i.saku konsumen mendapat beberapa keuntungan seperti mudah dalam hal transaksi keuangan seperti (saldo, tarik tunai, pembayaran dan transfer dana), selain itu dengan menggunakan i.saku sendiri akan mendapatkan poin setiap belanja di indomaret dengan akumulasi setiap belanja kelipatan 200 rupiah akan mendapatkan 1 poin.

### 7. Sakuku

Bank Sentral Asia (BCA) mengeluarkan dompet elektronik yang disebut Sakuku. Sakuku didukung oleh beberapa perusahaan yang cenderung menggunakan BCA untuk membayar karyawan mereka. Dompet digital ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu Sakuka dan Bakuka Plus. Perbedaannya adalah bahwa jumlah yang dapat disimpan dalam aplikasi dapat mencapai saldo maksimum 2 juta Rupiah.

### D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Dompet Digital (*e-wallet*)

Berbagai faktor yang mempengaruhi konsumen dalam penggunaan e-wallet yang berdasarkan teori TAM yang meliputi ease to use dan usefulness (*mobility, convenience, compatibility, knowledge, trust, risk*) dan *safe to use (trust and risk)*, sebagai berikut:

### 1. *Mobility*

Mobilitas adalah penentu yang digunakan untuk mengukur tingkat seorang individu merasakan manfaat yang diterima dalam konteks waktu, ruang, dan akses layanan. Metode pembayaran e-wallet yang lebih fleksibel untuk digunakan terlepas dari waktu, ruang dan sangat sesuai dengan gaya hidup mobile dan aktif saat ini. Bisnis saat ini sudah berkembang sesuai dengan jaman. Transaksi berbelanja dapat dilakukan secara online melalui jaringan internet. Dengan pembayaran *e-wallet*, maka layanan dapat memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi untuk menyelesaikan prosedur pembayaran secara akurat dan efektif di lokasi mana pun, terlepas dari penghitungan waktu.

### 2. *Convenience*

Kenyamanan adalah kemudahan dan kenyamanan penggunaan serta pencapaian manfaat melalui penggunaan yang didorong dari portabilitas dan aksesibilitas langsung. Kenyamanan layanan ponsel sebagai pendukung third party payment didefinisikan sebagai kelincahan, aksesibilitas dan ketersediaan, dan fleksibilitas waktu dan ruang.

### 3. *Compatibility*

Kesesuaian didefinisikan sebagai keselarasan (tentang pendapat dan paham) dan efektivitas operasional dari layanan baru dibandingkan dengan nilai-nilai tradisional dari layanan yang ada. Kesesuaian adalah kombinasi nilai-nilai

inovatif, potensial, dan tersedia, itu juga merupakan integrasi operasi yang efektif dari teknologi baru untuk meningkatkan kinerja pekerjaan. Faktor inovasi dengan layanan pembayaran menggunakan seluler yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup konsumen, sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan manfaat bagi konsumen saat menggunakan layanan.

#### 4. *Knowledge*

Pengetahuan membantu konsumen untuk melakukan transaksi jual beli produk atau layanan dengan mudah. Pengetahuan layanan dapat membantu konsumen mengidentifikasi inovasi dan keinginan dari teknologi baru, sehingga menerapkan layanan lebih cepat dan lebih mudah. Dengan konsumen mengetahui tentang sistem tersebut, maka konsumen dapat mengidentifikasi bagaimana kinerja yang dilakukan dari pembayaran e-wallet, apa manfaat yang didapat dan mengapa produk atau layanan itu penting bagi mereka.

#### 5. *Trust*

kepercayaan didefinisikan sebagai kesediaan untuk menggunakan layanan baru dengan rasa nyaman, aman, dan menerima risiko. Kepercayaan adalah kesediaan individu untuk mengambil risiko agar kebutuhan mereka terpenuhi. Kepercayaan pada kemampuan teknologi seluler yang dapat mengurangi risiko transaksi dan kepercayaan tentang penyedia layanan akan memenuhi harapan konsumen. Kepercayaan pada sistem pembayaran *e-wallet* akan membantu

mengurangi kebutuhan untuk memahami, mengendalikan, dan memantau kegiatan pengguna, sehingga memungkinkan pengguna untuk menggunakan layanan dengan mudah dan efisien.

#### 6. Risk

Risiko menjadi hal yang sangat diperhatikan baik konsumen maupun bagi pengembang layanan pembayaran *e-wallet*. Risiko ialah kurangnya keamanan selama proses pembayaran karena kesalahan tak terduga atau transaksi yang dilakukan tanpa kejujuran. Risiko yang berkemungkinan terjadi seperti hilangnya akun tersebut dengan diambil alih oleh seseorang yang tidak bertanggung jawab yang mengakibatkan kerugian. Tanpa langkah-langkah yang tepat, transaksi yang salah dapat terjadi yang mengakibatkan kerugian yang tidak diinginkan bagi pengguna<sup>15</sup>.

Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan dalam menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor:

1. Faktor pertama berfokus pada teknologi itu sendiri, contohnya pengalaman pengguna terhadap penggunaan teknologi yang sejenis.
2. Faktor kedua adalah reputasi akan teknologi tersebut yang diperoleh pengguna. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.

---

<sup>15</sup> Liu & Tai, 2016, *A Study of Factors Affecting the Intention to Use Mobile Payment Services in Vietnam*, David Publishing, Economics World, Nov.-Dec. 2016, Vol. 4, No. 6, 249-273

3. Faktor ketiga yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal. Mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan merasa yakin, bahwa terdapat mekanisme pendukung yang handal jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, maka mendorong persepsi pengguna ke arah lebih positif.

Konstruk untuk pengukuran persepsi kemudahan penggunaan menjadi 6, antara lain:

1. *Easy to Learn* (mudah dipelajari)

Sistem informasi yang digunakan mudah untuk dipelajari cara pengoperasiannya.

2. *Controllable* (mudah dikontrol)

Sistem informasi yang digunakan mudah dikontrol sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna.

3. *Clear & Understandable* (jelas dan mudah dipahami)

Sistem informasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

4. *Flexible* (fleksibel)

Sistem informasi yang digunakan fleksibel untuk transaksi keuangan oleh pengguna.

5. *Easy to Become Skillful* (mudah menjadi terampil)

Penggunaan sistem informasi yang menjadikan terampil atau mahir bagi pengguna.

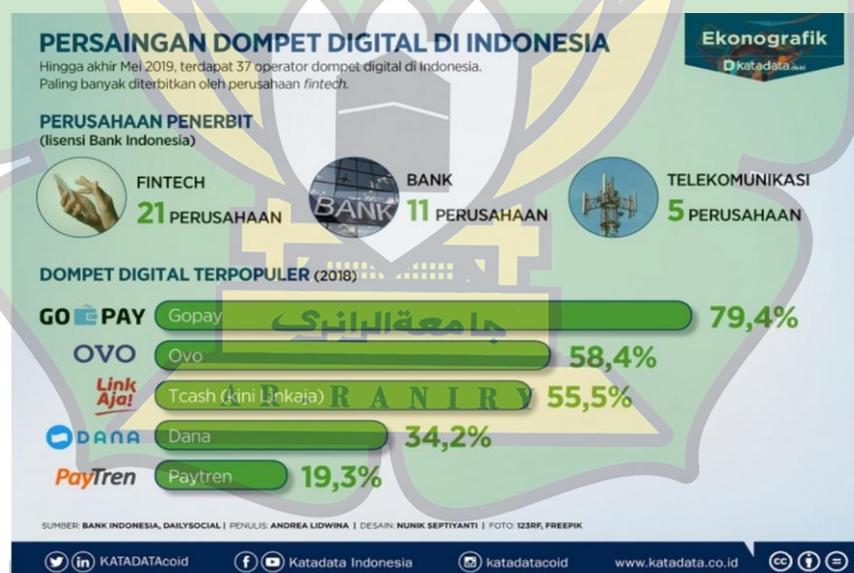
6. *Easy to Use* (mudah digunakan)

Sistem informasi mudah untuk digunakan oleh pengguna<sup>16</sup>.

## E. Dompot Digital Aplikasi DANA

### 1. Definisi Aplikasi DANA

Munculnya mobile payment di Indonesia dipelopori oleh T-cash pada tahun 2007, kemudian pada tahun 2008 disusul oleh Dompotku yang berubah menjadi Paypro ditahun 2017. Sekitar 4 tahun layanan mobile payment hanya ada 2, yaitu T-cash dan Paypro. Layanan mobile payment bermunculan kembali pada tahun 2012 oleh XL Tunai dan CIMB Rekening Ponsel, pada tahun 2013 oleh BBM Money yang pada akhirnya tahun 2018 berubah menjadi DANA sebagai layanan mobile payment.



Gambar 1.1 Dompot Digital Terpopuler (2018)<sup>17</sup>.

<sup>16</sup> Jogiyanto, 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset

<sup>17</sup> <https://katadata.co.id/yulawati/digital/5e9a4e6b92155/persaingan-bisnis-dompot-digital-makin-ketat-dan-mengerucut>, diakses 16 juni 2022

Berdasarkan data grafik yang didapat melalui [www.katadata.co.id](http://www.katadata.co.id) (gambar 1.1) menunjukkan bahwa GoPay berada pada penyedia layanan dengan pengguna tertinggi yaitu sekitar 79,4% pengguna, lalu penyedia layanan dengan pengguna tertinggi kedua dan ketiga oleh OVO dan Link Aja! sekitar 58,4% dan 55,5% pengguna. Walaupun demikian, dapat dilihat juga bahwa DANA memiliki pertumbuhan pengguna yang pesat mengingat bahwa DANA adalah layanan mobile payment yang muncul paling terakhir yaitu pada akhir Maret 2019 dan telah memiliki 1.000.000 pengguna aktif dalam jangka waktu 3,5 bulan.

Dompot Digital Indonesia atau sering disebut dengan DANA merupakan *platform* pembayaran digital yang dapat digunakan untuk segala kebutuhan transaksi online baik di gerai-gerai online maupun konvensional. Aplikasi ini diluncurkan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, bekerjasama dengan Ant Financial (Alipay) dan Emtek Group. Aplikasi DANA adalah aplikasi yang dibuat untuk masyarakat Indonesia dan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi finansial yang dibuat dengan tujuan agar masyarakat Indonesia dapat dengan mudah melakukan transaksi non-tunai dan non kartu. Aplikasi pembayaran digital Indonesia, DANA resmi diluncurkan pada 5 November 2018 dan resmi dirilis di Google Play Store dan App Store sejak November 2018. DANA dirancang untuk membantu masyarakat di Indonesia dari latar belakang ekonomi, sosial, dan budaya hingga bidang usaha *online* maupun *offline*.

*Chief Communication Officer* DANA, Chrisma Albandjar menjelaskan bahwa *mobile payment* DANA menggunakan bank domestic dalam melakukan transaksinya agar tidak ada aliran dana dari Indonesia ke luar maupun penguasaan dan pengendalian transaksi yang dilakukan oleh pihak asing. Tujuannya adalah untuk meningkatkan inklusi keuangan di Indonesia, melalui layanan pembayaran non tunai dan non kartu.

## **2. Layanan pada Aplikasi DANA**

Beberapa layanan DANA adalah transaksi e-commerce, top-up pulsa pembayaran tagihan listrik, serta transaksi lainnya. DANA juga menawarkan kemudahan dengan melakukan transaksi pembayaran dengan scan kode QR menggunakan saldo DANA atau kartu bank. DANA sudah terhubung oleh sejumlah layanan online seperti Bukalapak, Tix id, Lazada, Mobile Legend, UniPin, Parkee, BPJS, dan layanan online lainnya. Selain itu, DANA juga bekerjasama dengan Ramayana, KFC, Wendy's, Domino's Pizza, Alfamart, BCA, BNI, BTPN, MANDIRI, ATM Bersama, Maybank, serta Alfamidi<sup>18</sup>.

## **3. Keunggulan Aplikasi DANA**

Menurut CEO DANA, Vincent Iswara, sejumlah keunggulan DANA antara lain:

- a. DANA memiliki sistem keamanan yang mumpuni

---

<sup>18</sup> PT. Espay Debit Indonesia, DANA, (<https://dana.id/>), 2019), Diakses tanggal 10 Juni 2022.

Keamanan yang ditawarkan oleh DANA adalah transaksi dengan menggunakan kode PIN dan OTP, kode QR dinamis yang mana pembayaran dengan saldo DANA dan Kartu Bank lebih cepat dan aman, memberikan garansi 100% atas saldo dan alat pembayaran yang disimpan di DANA, menggunakan sistem keamanan terancang dan terpercaya sekelas dengan keamanan perbankan.

b. Terus Mengembangkan Inovasi

Terus mengembangkan inovasi terbarunya seperti QYQ dan Business Account yang mana semua pengguna bias langsung menjadi penjual dalam satu hari.

c. Merangkul semakin banyak UKM

DANA menargetkan semakin banyak UKM yang tergabung ke platform digital ekonomi.

DANA merupakan aplikasi pembayaran seluler yang terus berupaya mengembangkan inovasi terbarunya sehingga memudahkan semua elemen masyarakat untuk mengandalkan DANA dalam proses bisnis dan proses transaksinya.

## **F. Analisis Deskriptif Kualitatif**

### **1. Pengertian Analisis**

Terdapat beberapa definisi mengenai analisis, di antaranya menurut Sugiyono, analisis adalah kegiatan untuk mencari suatu pola. Selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk

menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.<sup>19</sup>

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer karangan Peter Salim dan Yenni Salim menjabarkan pengertian analisis sebagai berikut:

- a. Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya).
- b. Analisis adalah penguraian pokok persoalan atas bagian-bagian, penelaahan bagian tersebut dan hubungan antar bagian untuk mendapatkan pengertian yang tepat dengan pemahaman secara keseluruhan.
- c. Analisis adalah penjabaran (pembentangan) sesuatu hal, dan sebagainya setelah ditelaah secara seksama.
- d. Analisis adalah proses pemecahan masalah yang dimulai dengan hipotesis (dugaan dan sebagainya) sampai terbukti kebenarannya melalui beberapa kepastian (pengamatan, percobaan, dan sebagainya).
- e. Analisis adalah proses pemecahan masalah (melalui akal) ke dalam bagian-bagiannya<sup>20</sup> berdasarkan metode yang konsisten untuk mencapai pengertian tentang prinsip-prinsip dasarnya<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 89

<sup>20</sup> Salim, Peter dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Press, 2002), h. 103-105

Analisis adalah kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.<sup>21</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa analisis adalah kegiatan menjabarkan suatu pokok menjadi bagian-bagian atau komponen sehingga didapatkan hubungan antar bagian untuk memperoleh pemahaman secara keseluruhan.

## 2. Langkah-Langkah Analisis

Pada tahapan analisis data, peneliti memfokuskan pada tiga pokok persoalan. Ketiga pokok persoalan itu yaitu : konsep dasar, menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja, dan bekerja dengan hipotesis kerja. Konsep dasar dalam analisis data sebuah penelitian kualitatif terdiri dari beberapa yang harus di jadikan sebagai pondasi dalam penelitian. Dasar tersebut diantaranya:

- a. Proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar.
- b. Selanjutnya data-data yang telah dikondisikan tersebut, peneliti dapat menemukan tema dan hipotesis kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif.
- c. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan uji data atau memverifikasi teori yang sedang berlaku sehingga proses analisis data secepatnya dilakukan.

---

<sup>21</sup> Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen, Edisi ke-V* (Jakarta : Bmi Aksara, 2001), h. 53

- d. Setelah proses tersebut dilaksanakan peneliti juga perlu mendalami kepustakaan guna mengonfirmasikan teori atau untuk menjastifikasikan adanya teori baru yang barangkali ditemukan<sup>22</sup>.

Setelah tema ditemukan, peneliti melakukan analisis secara lebih intensif, tema, dan hipotesis kerja lebih diperkaya, dan diperdalam dengan menggunakan data dan sumber-sumber lain. Bogdan dan Taylor menganjurkan beberapa petunjuk untuk diikuti seperti yang dikemukakan sebagai berikut:

- a. Bacalah dengan teliti catatan lapangan Anda
- b. Berilah kode pada beberapa judul pembicaraan tertentu.
- c. Bacalah kepustakaan yang ada dengan masalah dan latar penelitian.<sup>23</sup>

Setelah langkah-langkah di atas telah diaplikasikan, selanjutnya dianalisis berdasarkan hipotesis kerja. Dengan hipotesis kerja, peneliti mengalihkan pekerjaan analisisnya dengan mencari dan menemukan apakah hipotesis kerja itu didukung oleh data yang valid dan apakah hal itu benar. Dalam hal demikian dapat memungkinkan peneliti akan mengubah, menggabungkan, atau membuang beberapa hipotesis kerja.

Aktivitas selanjutnya adalah menyusun kode tersendiri atas dasar hipotesis kerja dasar yang diperoleh. Data yang telah tersusun dikelompokkan berdasarkan hipotesis kerja dasar tersebut. Beberapa jumlah data yang menunjang suatu hipotesis kerja dasar bergantung pada kualitas dan kuantitas data dan bergantung pula pada perhatian dan tujuan penelitian.

<sup>22</sup> Bogdan and Taylor, *Introduction to Qualitative Research Methods...*, h. 82

<sup>23</sup> Bogdan and Taylor, *Introduction to Qualitative Research Methods*, (USA : A Wiley-Interscience Publication, 1975), h. 82-83.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dan meningkatkan pengertian tentang data, seperti yang dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor adalah seperti berikut ini<sup>24</sup>:

- a. Apakah data menunjang hipotesis kerja ?
- b. Apakah data yang benar yang dikumpulkan atau bukan ?
- c. Apakah ada pengaruh penelitian terhadap latar penelitian ?
- d. Adakah orang lain yang hadir ?
- e. Pertanyaan langsung atautkah kesimpulan tidak langsung ?
- f. Siapa yang menyatakan dan siapa yang melakukan apa ?
- g. Apakah subjek mengatakan yang benar ?

Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut, dapat diinterpretasikan kepada data yang didapat sehingga hasil dari penelitian tidak bias (absur) dan tetap fokus pada kajian yang diteliti.

### 3. Model Analisis

Strategi analisis kualitatif, umumnya tidak digunakan sebagai alat mencari data dalam arti frekuensi, akan tetapi digunakan untuk menganalisis proses sosial yang berlangsung dan makna dari fakta-fakta yang tampak dipermukaan itu. Dengan demikian, maka analisis data kualitatif digunakan untuk memahami sebuah proses dan fakta dan bukan sekedar untuk menjelaskan fakta tersebut<sup>25</sup>. Selanjutnya

<sup>24</sup> Bogdan and Taylor, *Introduction to Qualitative Research Methods...*, h. 91.

<sup>25</sup> Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), h. 148.

Moleong beberapa pendapat mengenai strategi umum analisis kualitatif sebagai berikut<sup>26</sup>:

- a. Bekerja dengan data
- b. Mengorganisasi data
- c. Memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola
- d. Menyintesiskannya
- e. Mencari dan menemukan pola
- f. Menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari
- g. Memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Moleong menjelaskan bahwa proses analisis data bukan hanya merupakan tindak lanjut logis dari pengumpulan data tetapi juga merupakan proses yang tidak terpisahkan dengan pengumpulan data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu informan kunci dari hasil wawancara, dari hasil pengamatan di lapangan atau observasi dan dari hasil studi dokumentasi<sup>27</sup>.

Berdasarkan pembahasan mengenai analisis data pada penelitian kualitatif maka tahapan analisis data merupakan salah satu tahapan penting yang menentukan hasil dari penelitian, sehingga interpretasi data oleh peneliti tidak hanya sekedar deskripsi semata. Setelah melalui proses pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai sumber dengan metode yang berbeda-beda pula, maka analisis data memerlukan kerja kreatif serta kemampuan yang tinggi.

---

<sup>26</sup> Moleong, Laxy, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, h. 6-7

<sup>27</sup> Moleong, Laxy, *Metedologi Penelitian Kualitatif...*,h. 8.

#### 4. Analisis Data Kualitatif

Ada beberapa model dalam analisis data pada penelitian kualitatif. Berdasarkan referensi yang di dapat oleh penulis bahwa ada tiga model, yaitu :

a. Metode Perbandingan Tetap (*Constant Comparative Method*)

Metode ini dikemukakan oleh Glaser dan Strauss. Dinamakan metode perbandingan tetap atau *Constant Comparative Method* karena dalam analisis data, secara tetap membandingkan satu datum yang lain, dan kemudian secara tetap membandingkan kategori dengan kategori lainnya. Secara umum proses analisis datanya mencakup : reduksi data, kategorisasi data, sintesisasi, dan diakhiri dengan menyusun hipotesis kerja.

(1) Reduksi Data

- (a) Identifikasi satuan (unit).
- (b) Sesudah satuan diperoleh, langkah berikutnya adalah membuat koding.

(2) Kategorisasi Data

- (a) Menyusun kategori
- (b) Setiap kategori diberi nama yang disebut 'label'.

(3) Sintesisasi

- (a) Mensintesis berarti mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya.
- (b) Kaitan satu kategori dengan kategori lainnya diberi nama/label lagi
- (c) Menyusun Hipotesis Kerja<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> Asmadi, *Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif, Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2003), h. 18-22.

Hal ini dilakukan dengan jalan merumuskan suatu pernyataan yang proposional. Hipotesis kerja ini sudah merupakan teori substantive. Yaitu teori yang berasal dan masih terkait dengan data. Hipotesis kerja itu hendaknya terkait dan sekaligus menjawab pertanyaan penelitian.

#### b. Analisis Data Model Spradley

Analisis data menurut model Spradley ini tidak terlepas dari keseluruhan proses penelitian. Menurut dia, analisis data itu menyatakan dengan teknik pengumpulan data. Adapun keseluruhan proses penelitian terdiri atas: deskriptif, analisis domein, pengamatan terfokus, analisis taksonomi, pengamatan terpilih, analisis komponensial, dan diakhiri dengan analisis tema.

#### c. Analisis Domein

Analisis domein dilakukan terhadap data yang diperoleh dari pengamatan berperanserta/wawancara atau pengamatan deskriptif yang terdapat dalam catatan lapangan. Ada enam tahap yang dilakukan dalam analisis domein yaitu: (1) memilih salah satu hubungan semantik untuk memulai dari sembilan hubungan semantic yang tersedia : hubungan termasuk, special, sebab-akibat, rasional, lokasi tempat bertindak, fungsi, alat-tujuan, urutan, dan memberi atribut atau memberi nama. (2) menyiapkan lembar analisis domain, (3) memilih salah satu sampel catatan lapangan yang dibuat terakhir; untuk memulainya, (4) mencari istilah acuan dan istilah bagian yang cocok dengan hubungan semantic dari

catatan lapangan, (5) mengulangi usaha pencarian domein sampai semua hubungan semantic habis dan (6) membuat daftar domein yang ditemukan<sup>29</sup>.

#### d. Analisis Taksonomi

Setelah selesai analisis domein, dilakukan pengamatan dan wawancara terfokus berdasarkan focus yang sebelumnya telah dipilih oleh peneliti. Hasil terpilih untuk memperdalam data telah ditemukan melalui pengajuan sejumlah pertanyaan kontras. Data hasil wawancara terpilih dimuat dalam catatan lapangan. Tujuan langkah yang dilakukan dalam analisis taksonomi yaitu ; (1) memilih satu domain untuk dianalisis, (2) mencari kesamaan atas dasar hubungan semantik yang sama yang digunakan untuk domain itu, (3) mencari tambahan istilah bagian, (4) mencari domain yang lebih besar dan lebih inklusif yang dapat dimasukkan sebagai sub bagian dari domein yang sedang dianalisis, (5) membentuk taksonomi sementara, (6) mengadakan wawancara terfokus untuk mencek analisis yang telah dilakukan, dan (7) membangun taksonomi secara lengkap<sup>30</sup>.

#### e. Analisis Tema

Analisis tema merupakan seperangkat prosedur untuk memahami secara holistic pandangan yang sedang diteliti. Tujuan untuk menemukan tema yaitu: (1) melebur diri, (2) melakukan analisis komponen terhadap istilah acuan, (3) perspektif yang lebih luas melalui pencarian domein dalam pandangan budaya,

<sup>29</sup> Basrowi dan Sukidin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surabaya : Insane Cendikia, 2002), h. 61.

<sup>30</sup> Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Rosdakarya, 2007), h. 5-6.

(4) menguji dimensi kontras seluruh domein yang telah dianalisis, (5) mengidentifikasi domein terorganisir, (6) membuat gambar untuk memvisualisasikan hubungan antara domain, (7) mencari tema universal, sesuai dengan topik penelitian maka yang dipilih adalah memecahkan masalah<sup>31</sup>.

## G. Teknik Pengujian Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas menurut Sugiyono menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika koefisien antara item dengan total item sama atau diatas 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan rumus pearson product moment sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum X_1 X_{1tot}) - (\sum X_1)(\sum X_{1tot})}{\sqrt{((n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n\sum x_{tot}^2) - (\sum x_{1tot})^2)}}$$

Keterangan:

r = Korelasi product moment

$\sum X_i$  = Jumlah skor suatu item

$\sum X_{tot}$  = Jumlah total skor jawaban

$\sum x_i^2$  = Jumlah kuadrat skor jawaban suatu item

<sup>31</sup> Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), h. 34

$\sum x_{tot}^2$  = Jumlah kuadrat total skor jawaban

$\sum XiX_{tot}$  = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

Syarat minimum untuk dianggap suatu butir instrument valid adalah nilai indeks valid adalah nilai indeks validitasnya  $\geq 0,3$  (Sugiyono, 2016 : 179). Oleh karena itu, semua pernyataan yang memiliki tingkat korelasi dibawah 0,3 harus diperbaiki karena dianggap tidak valid.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji  $r = \frac{n(\sum XiX_{tot}) - (\sum Xi)(\sum X_{tot})}{\sqrt{((n\sum xi^2 - (\sum xi)^2)(n\sum x_{tot}^2) - (\sum x_{tot})^2)}}$  realianilitas kuesioner dalam penelitian digunakan metode split half item tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok item ganjil dan kelompok item genap. Kemudian masing-masing kelompok skor tiap itemnya dijumlahkan sehingga menghasilkan skor total. Apabila korelasi 0,7 maka dikatakan item tersebut memberikan tingkat reliabel yang cukup, sebaliknya apabila nilai korelasi dibawah 0,7 maka dikatakan item tersebut kurang reliabel.

Adapun rumus untuk mencari reliabelitas adalah sebagai berikut.

$$r = \frac{n(\sum AB) - (\sum A)(\sum B)}{\sqrt{((n\sum A^2) - (\sum A)^2)(n(\sum B^2) - (\sum B)^2)}}$$

Dimana:

r = koefisien korelasi

$n$  = banyaknya responden

$A$  = skor item pertanyaan ganjil

$B$  = skor pertanyaan genap

Setelah koefisien korelasi diketahui, aka selanjutnya hasil tersebut dimasukan kedalam rumus Spearman Brown dengan rumus sebagai berikut.

$$r = \frac{2rb}{1 + rb}$$

Dimana:

$r$  = nilai reliabilitas

$rb$  = korelasi produk moent antara belahan pertama (ganjil) dan belahan kedua (genap)

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam satu model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji t dan uji F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Sunyoto (2016; 92) menjelaskan uji normalitas digunakan untuk menguji data variabel bebas ( $X$ ) dan data variabel terikat ( $Y$ ) pada persamaan regresi yang dihasilkan. Berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Persamaan regresi dikatakan baik jika mempunyai data 50 variabel bebas dan data variabel terikat berdistribusi mendekati normal atau normal sama sekali.

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah distribusi variabel terkait untuk setiap variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak dalam model regresi linear, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai eror yang berdistribusi normal. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah distribusi variabel terikat untuk setiap nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah model regresi yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik. Pengujian normalitas data menggunakan Test of Normality Kolmogorov-Smirnov.

#### H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk menemukan perbandingan, dan kemudian menemukan inspirasi baru untuk studi baru. Selain itu, penelitian sebelumnya membantu peneliti menemukan penelitian dan menunjukkan keunikan mereka.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Hasil	Perbedaan
1	Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa	Hizbul Hadi - Nawawi (2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan dompet elektronik untuk berbagai keperluan, seperti pembayaran untuk transportasi online, pembelian makanan / minuman, akun untuk akun, dll. Tiga alasan utama siswa menggunakan dompet elektronik sebagai	Adapun yang menjadi perbedaan mendasar penelitian ini ialah dimana penelitian sebelumnya fokus pada penggunaan <i>e-wallet</i> secara umum dikalangan mahasiswa, sedangkan peneliti fokus pada aplikasi DANA dengan melihat respon

			metode pembayaran, terutama untuk promosi, transaksi dan penggunaan gratis. Namun, untuk menarik orang menggunakan e-wallet, penyedia layanan perlu bekerja sama dengan banyak reseller yang berbeda, penyedia layanan melakukan promosi yang semakin menarik pengguna untuk menggunakan e-wallet. dalam pembelian Anda.	mahasiswa dalam menggunakannya
2	Pemanfaatan Aplikasi Dompet Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa	Kumala dan Mutia (2020)	Hasilnya adalah bahwa dompet digital sangat penting dan berdampak signifikan pada perilaku konsumen siswa. Dompet digital yang sederhana, aman, efisien dan inovatif, yang meningkatkan transaksi ritel siswa, terutama untuk transaksi ritel Lalu lintas online, pesanan makanan, dan transaksi e-commerce.	Adapun yang menjadi perbedaan mendasar penelitian ini ialah dimana penelitian sebelumnya fokus pada pemanfaatan dompet digital secara umum dikalangan mahasiswa khusus untuk transaksi ritel, sedangkan peneliti fokus pada aplikasi DANA dengan melihat respon mahasiswa dalam menggunakannya
3	Efektifitas Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa Dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian	Nadhilah, dkk (2021)	Hasil dari penelitian ini memiliki 3 alasan utama yaitu promosi dan Fungsi menarik, kenyamanan dan kemudahan penggunaan dompet elektronik itu sendiri, memungkinkan untuk menggunakan dompet elektronik secara efektif dalam	Adapun yang menjadi perbedaan mendasar penelitian ini ialah dimana penelitian sebelumnya fokus pada penggunaan <i>e-wallet</i> secara umum dikalangan mahasiswa dalam menentukan

			proses pengadaan.	keputusan pembelian, sedangkan peneliti fokus pada aplikasi DANA dengan melihat respon mahasiswa dalam menggunakannya serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.
4	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa	Salwa (2019)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik dalam konsumsi mahasiswa tergantung pada pengetahuan mahasiswa tentang produk uang elektronik, kemudahan transaksi yang dicapai melalui penggunaan uang elektronik. Penggunaan uang elektronik dan jumlah uang elektronik yang digunakan oleh kebutuhan biaya mereka.	Adapun yang menjadi perbedaan mendasar penelitian ini ialah dimana penelitian sebelumnya fokus melihat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap konsumsi mahasiswa, sedangkan peneliti fokus pada aplikasi DANA dengan melihat respon mahasiswa dalam menggunakannya
5	Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompet Digital (Studi Kasus Pada OVO dan DANA)	Hidayat, dkk (2021)	Hasil survei UEQ menunjukkan bahwa responden memiliki kesan positif terhadap dua aplikasi dompet digital, di mana aplikasi dana mendapat skor lebih tinggi pada empat dimensi skala, yaitu daya tarik, petunjuk, ide, keandalan, dan kebaruan. Meskipun aplikasi OVO lebih baik dalam hal efektivitas dan stimulasi.	Adapun yang menjadi perbedaan mendasar penelitian ini ialah dimana penelitian sebelumnya fokus aspek perbandingan pengalaman menggunakan aplikasi DANA dan OVO, sedangkan peneliti fokus pada aplikasi DANA dengan melihat respon mahasiswa dalam

				menggunakannya
--	--	--	--	----------------



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sejenis tradisi ilmu sosial yang pada dasarnya bergantung pada pengamatan manusia baik dalam bidangnya maupun dalam terminologinya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati<sup>32</sup>. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah<sup>33</sup>. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling, bahkan samplingnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling lainnya. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data<sup>34</sup>.

---

<sup>32</sup> Moleong, Lexy. “*Metedologi Penelitian Kualitatif*”. (Bandung: Remaj Rosda Karya, 2011), h. 4.

<sup>33</sup> Ibid, h. 6.

<sup>34</sup> Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 56.

Alasan peneliti memilih penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan dan mendalam. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi/kejadian sehingga data yang terkumpul bersifat deskriptif untuk mengidentifikasi lingkungan internal maupun eksternal.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh. Adapun waktu penelitian pada bulan Mei sampai Juli 2022.

### **C. Objek dan Subjek Penelitian**

Adapun yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini adalah respon dari penggunaan dompet digital Aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari di kalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh, penggunaan aplikasi dompet digital Aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh dan analisis penggunaan aplikasi dompet digital Aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh, Peneliti mengambil sampel sebanyak 30 mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh. Pengambilan sampel ini menggunakan metode purposive sampling, yaitu identifikasi sampel dengan cara menentukan karakteristik

sampel. Kriteria informan dalam penelitian ini adalah (1) mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh yang masih kuliah, dan (2) memiliki dan menggunakan aplikasi dompet digital Aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Pengamatan (observasi)**

Pengamatan adalah metode mengumpulkan data untuk memantau perilaku manusia, proses kerja dan fenomena alam dan responden. Dalam penelitian ini, para peneliti melakukan pengamatan langsung untuk menentukan kebenaran di tempat kejadian<sup>35</sup>. Yang diamati dalam riset ini adalah penggunaan aplikasi dompet digital Aplikasi Dana dalam transaksi sehari-hari mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi di UIN Ar-raniry Banda Aceh.

##### **2. Wawancara**

Wawancara adalah upaya untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara lisan, yang juga harus dijawab secara lisan. Dapat diartikan wawancara sebagai alat pengumpul data dengan mempergunakan tanya jawab antar pencari informasi dan sumber informasi dan<sup>36</sup>. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi-terstruktur terbuka dan mendalam. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi tambahan guna

---

<sup>35</sup> Sugiyono. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif...”, 166.

<sup>36</sup> Hadari Nawawi. “Metode Penelitian Bidang Sosial...”, 18

memperkuat data yang diperoleh untuk dokumentasi. Diantara responden yang akan diwawancarai adalah 30 mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh. Agar hasil yang dicatat akurat, alat perekam juga harus disiapkan. Kisi-sisi layanan dapat disajikan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No	Indikator	Sub Indikator
1	Respon penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.	(1) Pengetahuan penggunaan dompet digital aplikasi dana (2) Tujuan penggunaan dompet digital aplikasi dana (3) Alasan memilih dompet digital aplikasi dana (4) Kelebihan penggunaan dompet digital aplikasi dana (5) Kekurangan penggunaan dompet digital aplikasi dana (6) Cara penggunaan dompet digital aplikasi dana (7) Kemudahan penggunaan dompet digital aplikasi dana (8) Lama penggunaan dompet digital aplikasi dana
2	Faktor apa saja yang menyebabkan penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh	(1) Faktor kemudahan penggunaan dompet digital aplikasi dana (2) Faktor kegunaan dompet digital aplikasi dana (3) Faktor keamanan penggunaan dompet digital aplikasi dana

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data untuk membuat catatan-catatan penting tentang masalah-masalah kecil agar diperoleh informasi yang

lengkap dan dapat dipercaya, dan bukan atas dasar perkiraan<sup>37</sup>. Bahan-bahan yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk foto-foto penelitian.

#### 4. Angket Respon

Kuesioner jawaban mahasiswa berupa pertanyaan sederhana yang berisi tanggapan siswa tentang penggunaan dompet digital Aplikasi Dana dalam bertransaksi. Kuesioner ini dibagikan kepada 30 mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respon

No	Indikator	Sub Indikator
	Respon penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh	Respon keamanan penggunaan dompet digital aplikasi dana Respon kemudahan penggunaan dompet digital aplikasi dana Respon kelancaran transaksi menggunakan dompet digital aplikasi dana Respon keandalan penggunaan dompet digital aplikasi dana Respon kebermanfaatn penggunaan dompet digital aplikasi dana

#### E. Kredibilitas Data

Kredibilitas adalah ukuran kebenaran data yang dikumpulkan dan mendeskripsikan bagaimana kecocokan konsep peneliti dengan hasil penelitian<sup>38</sup>. Penelitian dimulai dengan data, dan data sangat penting dalam penelitian. Sehingga

<sup>37</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 158.

<sup>38</sup> Djam'an Satori. "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Alfabeta, 2011). h. 165.

data harus benar-benar berharga, ukuran reliabilitas penelitian terletak pada instrumen pengumpulan data. Alat pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi<sup>39</sup>.

Untuk keabsahan data, penulis melakukan observasi, dimana peneliti melakukan beberapa observasi tentang penggunaan dompet digital Aplikasi Dana secara langsung dan terus menerus selama penelitian. Setelah data ditemukan di lapangan, langkah selanjutnya adalah konsolidasi data, yaitu membandingkan hasil dengan berbagai penelitian terkait untuk mengkonsolidasikan data dari studi penggunaan data. penggunaan aplikasi dompet digital Dana dalam transaksi sehari-hari antar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-aniry Banda Aceh dan faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan aplikasi dompet digital dalam transaksi sehari-hari mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Langkah selanjutnya, peneliti mengklasifikasikan data yang ditemukan di lapangan melalui validasi dan analisis data untuk mendapatkan data yang dapat diandalkan tentang penggunaan dana dompet digital di kalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN dan perbandingannya dengan standar yang digunakan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses investigasi sistematis dan mengadaptasi wawancara transkrip atau dokumen yang ditemukan di lapangan. Metode analisis

---

<sup>39</sup> Sugiyono. "*Metode Penelitian*". (Bandung: Alfabeta, 2002), h. 14.

data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan model analisis interaksi. Sugiyono menyajikan tiga komponen analisis data utama, yaitu:

### 1. Reduksi Data

Pada bagian ini peneliti melakukan kritikan terhadap data yang ditemukan baik hasil wawancara maupun hasil angket dengan cara membandingkan hasil temuan sehingga diperoleh satu data yang utuh untuk disajikan.

### 2. Penyajian Data

Data yang sudah valid dari hasil reduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif berdasarkan fakta-fakta terkait respon penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan faktor-faktor yang mempengaruhi respon tersebut.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Pada bagian ini setelah data dijadikan kemudian ditarik sebuah kesimpulan dari informasi data yang ditemukan tentang respon penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan faktor-faktor yang mempengaruhi respon tersebut.

Hasil angket yang digunakan kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik sederhana berbasis persentase yang dikenal distribusi frekuensi, yaitu:<sup>40</sup>:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

---

<sup>40</sup> Hadi, *Metodologi Penelitian...*,h.229.

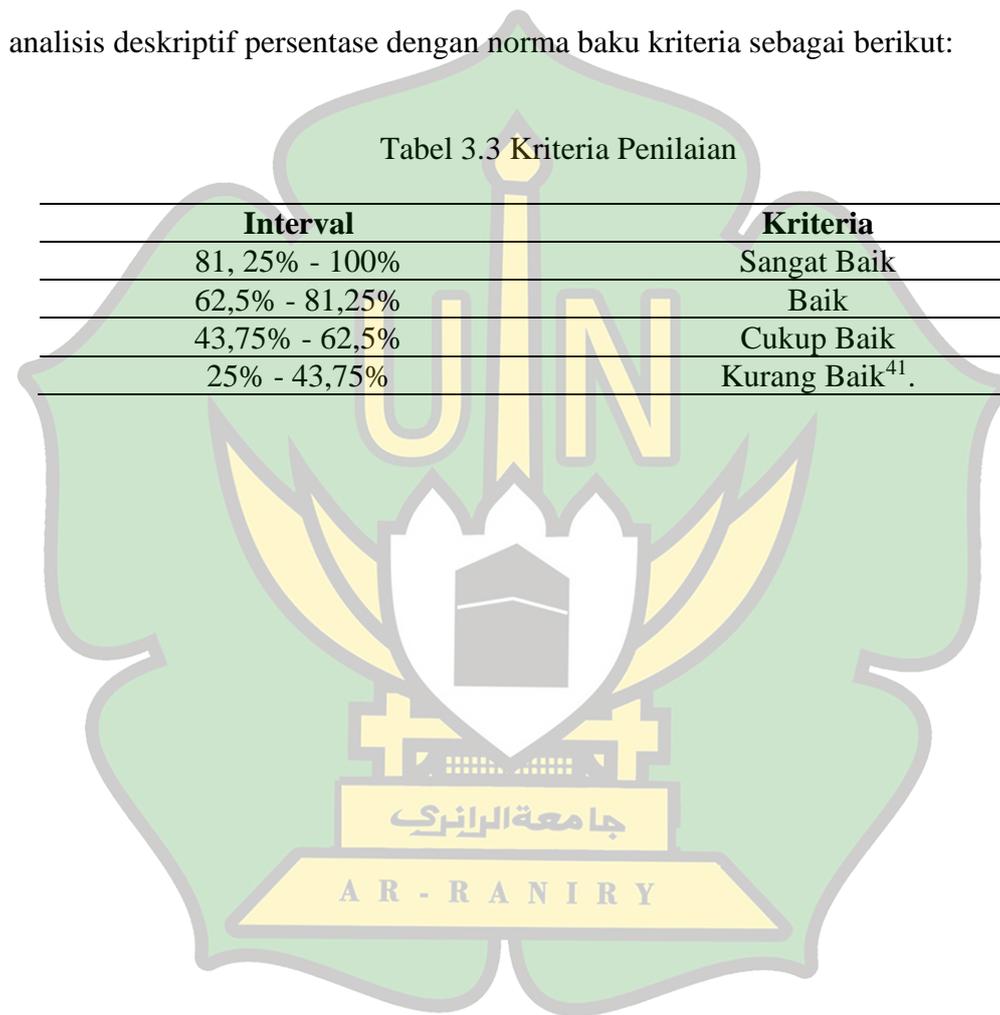
Keterangan:

P = persentase  
 F = frekuensi  
 N = sampel  
 100% = bilangan tetap

Untuk mengetahui derajat kriteria tersebut, diperoleh skor dalam (%) dengan analisis deskriptif persentase dengan norma baku kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Interval	Kriteria
81,25% - 100%	Sangat Baik
62,5% - 81,25%	Baik
43,75% - 62,5%	Cukup Baik
25% - 43,75%	Kurang Baik <sup>41</sup> .



<sup>41</sup> Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif..., h.76.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Dompot Digital Aplikasi DANA

DANA merupakan sebuah aplikasi dompet digital yang dihadirkan sebagai alternatif pembayaran non tunai yang telah dirilis pada tanggal 5 November 2018. Aplikasi dompet digital DANA dikelola oleh PT Espay Debit Indonesia Koe dan disokong oleh pemodal yang cukup kuat, salah satunya adalah PT Elang Mahkota Teknologi (Emtek Group) yang dipegang oleh Eddy Kusnadi Sariatmaja. DANA juga mendapat dukungan dari perusahaan China yang menjadi operator aplikasi digital payment Alipay, yaitu Ant Financial kepunyaan Jack Ma. Dengan dukungan dari Emtek Group dan Ant Financial, DANA memiliki peluang untuk dapat menyaingi posisi Gopay dan OVO. Walaupun terbilang masih cukup baru, namun hingga tahun 2021 dompet digital DANA telah mencatat kenaikan pengguna menjadi lebih dari 100 juta pengguna<sup>42</sup>.

#### B. Keabsahan Data

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner disebut valid jika pertanyaan yang tertuang dalam kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel maka butir pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid.

---

<sup>42</sup> <https://www.liputan6.com/teknoread/4896338/jumlah-pengguna-dana-tembus-100-juta>, diakses 28 Mei 2022

Peneliti menyebarkan instrument penelitian berupa kuesioner kepada 30 orang. Pertanyaan dengan total sebanyak 15.

a. Menentukan Hipotesis

$H_0$  = Atribut pernyataan dalam kuesioner valid

$H_1$  = Atribut pernyataan dalam kuesioner tidak valid

b. Menentukan Nilai  $r_{tabel}$

Dari nilai tabel,  $df = (\text{jumlah responden}) - 1$ , dalam penelitian ini  $df = 30 - 1 = 29$ . Dan tingkat signifikansi 5% atau 0.05, maka didapatkan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0.361.

c. Mencari nilai r hitung

Nilai r hitung dapat diperoleh setelah melakukan pengolahan data dengan menggunakan software SPSS. Nilai r hitung dapat dilihat pada hasil output SPSS pada kolom Corrected Item – Total Corelation.

d. Pengambilan keputusan Dasar pengambilan keputusan, yaitu:

- 1) Jika r hitung  $>$   $r_{tabel}$ , maka  $H_0$  dinyatakan diterima,
- 2) Jika r hitung  $<$   $r_{tabel}$ , maka  $H_0$  dinyatakan ditolak.

Kesimpulan Hasil perhitungan nilai r hitung terhadap semua atribut pernyataan bernilai positif dengan menggunakan bantuan software SPSS dan r hitung  $>$   $r_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima yang berarti atribut pernyataan dalam kuesioner valid. Berikut merupakan nilai r hitung yang telah diolah dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

NO	Pernyataan	rhitung	rtabel	Status
1	Dompot digital aplikasi DANA memiliki keamanan yang baik dalam bertransaksi	0,471	0,361	Valid
2	Dompot digital aplikasi DANA memudahkan saya dalam bertransaksi sehari-hari	0,423	0,361	Valid
3	Penggunaan dompet digital aplikasi DANA lebih lancar bertransaksi sehari-hari dari aplikasi lainnya	0,557	0,361	Valid
4	Selama menggunakan dompet digital aplikasi DANA sering mengalami kendala bertransaksi	0,398	0,361	Valid
5	Penggunaan dompet digital aplikasi DANA menghemat waktu saya dalam transaksi	0,424	0,361	Valid
6	Penggunaan dompet digital aplikasi DANA menghemat biaya dalam transaksi	0,363	0,361	Valid

7	Tampilan dompet digital aplikasi DANA mudah untuk dipahami	0,465	0,361	Valid
8	Pembayaran dengan aplikasi dompet digital DANA belum tersedia di semua ritel/toko	0,412	0,361	Valid
9	Penggunaan aplikasi dompet digital DANA beresiko terjadi penipuan dalam bertransaksi	0,527	0,361	Valid
10	Dompet digital aplikasi DANA sering bermasalah saat melakukan Top Up uang	0,414	0,361	Valid
11	Aplikasi DANA yang terinstal di hp android anda pernah mengalami force close dengan sendirinya	0,378	0,361	Valid
12	Pada saat melakukan Top Up di aplikasi dana, pernah saldo tidak bertambah atau terjadinya keterlambatan saldo tersebut masuk	0,414	0,361	Valid
13	Saat melakukan pembayaran,	0,388	0,361	Valid

	menggunakan aplikasi Dana, pernah mengalami gangguan seperti status dari pembayaran tidak berhasil tetapi saldo tepotong			
14	Adanya riwayat transaksi pada aplikasi DANA jadi lebih mudah dalam mengatur pengeluaran	0,659	0,361	Valid
15	Aplikasi Dana Pernah mengalami error dan tidak bisa bertransaksi sama sekali	0,486	0,361	Valid

Bersumber dari hasil olah data di atas, maka didapatkan nilai  $r$  hitung. Selanjutnya  $r$  tabel didapatkan melalui  $r$  tabel statistic dengan nilai  $df = 29$  ( $df = N-1$ , dimana  $N$  adalah jumlah responden sebanyak 30 orang). Dari keseluruhan item pertanyaan dinyatakan valid karena  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $r$  hitung  $> 0,361$ ) dengan taraf signifikansi 5% sehingga syarat validitas item terpenuhi.

## 2. Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas berfungsi untuk mengukur kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dapat disebut reliable atau handal jika

jawaban seseorang terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Instrument dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha  $> 0,70$ . Hasil uji reliabilitas memakai program SPSS, diperoleh hasil berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,70	0,721	RELIABEL

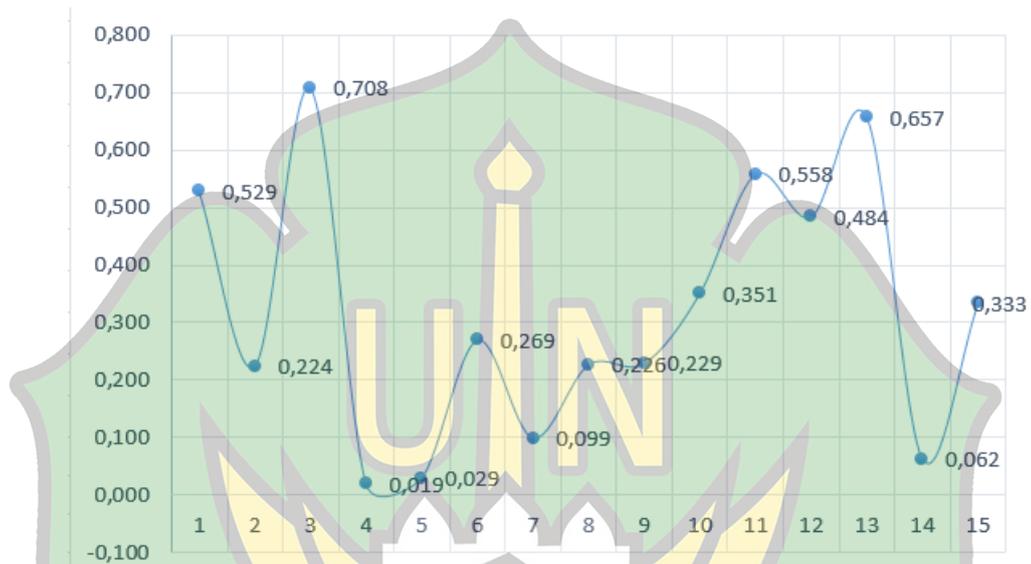
Berdasarkan data dari tabel diatas, nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,70 sehingga seluruh instrumen pernyataan adalah reliabel. Nilai Cronbach Alpha berfungsi untuk membandingkan antara Nilai Acuan dengan Nilai Cronbach Alpha. Reliabel artinya instrumen penelitian yang digunakan bisa memperoleh hasil yang konsisten meskipun dilaksanakan penelitian berulang kali, dengan demikian syarat reliabilitas instrumen memenuhi kriteria. Dari hasil pengujian Cronbach Alpha menggunakan program SPSS, angket tersebut memiliki nilai  $>0,70$ , yaitu mempunyai nilai Cronbach Alpha sebesar  $0,721 > 0,70$ .

### 3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dipakai untuk menguji apakah pada suatu model regresi, variabel pengganggu atau residual mempunyai distribusi normal. Bersumber dari hasil output program excel maka didapatkan hasil berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

L Hitung	L Label	Kesimpulan
0,708	0,220	Normal



Gambar 4.1 Grafik Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan data dari tabel diatas, nilai L hitung lebih besar dari 0,220 sehingga normalitas data adalah normal. Hasil normalitas tersebut bernilai  $0,708 > 0,220$ .

## C. Hasil Penelitian

### 1. Data Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara secara mendalam dengan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan melakukan observasi langsung, hasil yang ditemukan dari wawancara tersebut. Bahwa dompet digital mudah digunakan dalam bertransaksi,

banyak mahasiswa yang mengetahui informasi mengenai dompet digital DANA dari sosial media, dari kebanyakan mahasiswa sudah menggunakan dompet digital DANA dari tahun 2020 sampai dengan sekarang, alasan menggunakan dompet digital DANA karena terjamin keamanan, penggunaan dompet digital dalam bertransaksi dapat memudahkan mahasiswa dan dengan menggunakan dompet digital juga lebih efisien dibandingkan tunai. Hasil dari wawancara dengan 30 mahasiswa, dapat dilihat pada Tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Kesimpulan wawancara

No	Pertanyaan	Kesimpulan
1	Apa yang saudara ketahui tentang dompet digital aplikasi DANA?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, aplikasi dompet yang mempermudah penggunaanya dalam melakukan transaksi, tanpa harus membawa banyak uang.
2	Dari mana saudara mengetahui tentang dompet digital aplikasi DANA?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, mengetahui aplikasi dana melalui media sosial.
3	Sudah berapa lama saudara menggunakan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, penggunaan aplikasi DANA dari tahun 2020 sampai dengan sekarang.

4	Apa alasan utama saudara menggunakan dompet digital aplikasi DANA?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, karena di aplikasi dompet digital dana banyaknya promosi, pengguna sangat diuntungkan dan merasa puas karena adanya promosi. Mengurangi harga asli dari setiap belanjaan yang dibeli menjadi harga yang lebih murah.
5	Apa tujuan saudara menggunakan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, tujuannya untuk melakukan pembayaran secara online.
6	Untuk keperluan apa saja saudara gunakan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, untuk melakukan pembayaran di online shop, top up diamond game, pembelian token listrik,
7	Menurut saudara apa saja kelebihan penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, seperti yang dikatakan tadi pembayaran menjadi lebih mudah, di aplikasi dana banyak promosi jadi mengurangi harga asli dari setiap belanjaan yang dibeli menjadi

		harga yang lebih murah.
8	Menurut saudara apa saja kekurangan penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, untuk transaksi pembayaran didaerah aceh, tidak semua toko bisa melakukan pembayaran dengan aplikasi DANA.
9	Bagaimana pendapat saudara tentang tampilan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, bagus karena tidak ribet dan mudah di mengerti didalam penggunaan aplikasi.
10	Apa saja kemudahan penggunaan dompet digital aplikasi DANA?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, mempermudah dalam melakukan pembayaran di online shop, karena memiliki banyak promo, mempermudah dalam membeli token listrik karena banyak potongan harga.
11	Apa saja faktor kemudahan penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, banyak nya promosi, kemudahan dalam bertransaksi, banyak diterima di merchant-merchant online, lebih praktis, cepat dan mudah dalam bertransaksi,

		mengetahui berapa jumlah dari history transaksi yang sudah di lakukan.
12	Apa saja faktor kegunaan dompet digital aplikasi DANA sehingga saudara menggunakannya dalam transaksi sehari-hari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, bertransaksi di merchant-merchant online.
13	Apa saja faktor keamanan penggunaan dompet digital aplikasi dana sehingga anda menggunakannya dalam transaksi sehari?	Kesimpulan dari 30 orang mahasiswa yang di wawancarai menjawab, untuk di dalam aplikasi setiap melakukan transaksi pengguna di minta untuk memasukan pin, untuk login kedalam aplikasi memerlukan sandi.

Dari hasil wawancara dan observasi yang didapat peneliti dapat disimpulkan bahwa dompet digital sudah mendapat kepercayaan yang tinggi dari mahasiswa, karena mempermudah dalam melakukan transaksi merchant-merchant online, seperti melakukan pembayaran di toko-toko yang sudah menggunakan aplikasi DANA tanpa harus membawa uang tunai, serta di dalam aplikasi dana sudah memiliki fitur riwayat transaksi, sehingga mahasiswa dapat mengetahui berapa jumlah dari history transaksi yang sudah di lakukan.

## 2. Data Kuisoner

Pada bagian ini setelah data dijadikan kemudian ditarik sebuah kesimpulan dari informasi data kuisoner yang ditemukan tentang respon penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dapat dilihat pada Tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Penarikan Kesimpulan

Responden	Total
1	51
2	53
3	53
4	51
5	52
6	45
7	52
8	55
9	46
10	46
11	49
12	47
13	54
14	49
15	56
16	58
17	46
18	49
19	51
20	48
21	44
22	54
23	47
24	48
25	47
26	55

27	57
28	57
29	58
30	56
<b>Skor yang diperoleh</b>	51
<b>Skor maksimal</b>	60
<b>Jumlah <math>\frac{51}{60} \times 100 = 85\%</math></b>	

Tabel 4.5 di atas, menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memperoleh nilai pesentase 85% dan termasuk kategori sangat baik. Nilai total merupakan jumlah total dari setiap pertanyaan yang di jawab oleh responden, sehingga skor yang di peroleh dari total tersebut sebesar 51.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang respon mahasiswa Prodi Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, terhadap penggunaan dompet digital dalam transaksi jual beli. Adapun pendapat mahasiswa bahwa dompet digital mudah digunakan dalam bertransaksi, terjamin keamanan, karena penggunaan dompet digital dalam bertransaksi dapat memudahkan mahasiswa dan dengan menggunakan dompet digital juga lebih efisien dibandingkan tunai dan dapat menjaga privasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital sudah mendapat kepercayaan yang tinggi dari mahasiswa. Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Gerhad Zeremia Ginting dalam skripsinya Perbandingan Kepuasan Pelanggan

(Pengguna OVO, Gopay, dan Dana) pada Konsumen di Kota Medan. Gerhad menjelaskan bahwa tingkat kepuasan pengguna dompet digital DANA memiliki nilai Mean 98,23, urutan ketiga setelah OVO dan Gopay. Meskipun demikian, nilai Mean di tiga aplikasi tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan dompet digital DANA mampu bersaing dengan memberikan pelayanan terbaik dan kemudahan bagi pengguna dalam bertransaksi<sup>43</sup>.

Dalam jurnalnya, Eddy Madiono dan Yessica juga memaparkan hasil penelitian terhadap kajian Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA. Dua peneliti ini menyimpulkan bahwa ada 3 faktor utama yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan DANA, yaitu *convenience*, *compatibility*, dan *knowledge*. Faktor 1 terbentuk dari gabungan beberapa variabel meliputi “Pembayaran DANA tidak tergantung waktu”, “Pembayaran DANA tidak tergantung tempat”, “Pembayaran DANA dapat dilakukan kapanpun”, “Pembayaran DANA nyaman karena pengguna selalu membawa ponsel”, “Pembayaran DANA nyaman karena dapat digunakan dalam kondisi apapun”, “Pembayaran DANA nyaman karena layanan pembayaran e-wallet tidak rumit”, “Pembayaran DANA metode pembayaran yang efektif”, “Pembayaran DANA memberikan layanan keuangan yang akurat sesuai dengan nilai transaksi actual”, “Pembayaran DANA memberikan layanan sistem keuangan yang profesional (tidak sering terjadi error dari aplikasi)”, “Pembayaran DANA memberikan layanan keuangan yang aman dalam penggunaan aplikasi”, “Pembayaran DANA tidak terdapat risiko orang lain mengetahui transaksi pengguna”, “Pembayaran DANA tidak terdapat risiko, dan tidak terdapat risiko

---

<sup>43</sup> Gerhad Zeremia Ginting, *Perbandingan Kepuasan Pelanggan (pengguna OVO, Gopay dan DANA) pada konsumen di kota Medan*, (Medan: USU, 2021), Hal. 45.

kehilangan akun”. Dari variabel yang telah diuraikan, maka akan memberikan nama convenience untuk faktor pertama. Selanjutnya, faktor 2 terbentuk dari variabel yang merupakan variabel dari faktor compatibility yaitu: “Pembayaran menggunakan DANA sangat sesuai dengan perkembangan teknologi” dan “Pembayaran menggunakan DANA sangat sesuai dengan layanan pembayaran saat ini”, sehingga diberikan nama compatibility. Dalam hal ini faktor kedua menjelaskan bahwa DANA dipandang sebagai aplikasi yang sangat sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Terakhir, faktor 3 terbentuk dari variabel yang merupakan variabel dari faktor knowledge yaitu: “Saya memiliki cukup pengetahuan untuk bertransaksi menggunakan DANA” dan “DANA merupakan bentuk inovasi dalam transaksi pembayaran”, sehingga diberikan nama knowledge. Dalam hal ini faktor ketiga menjelaskan bahwa DANA dipandang sebagai aplikasi yang diketahui dan dikenal oleh pengguna. Dalam faktor ini dapat diketahui bahwa pengguna memiliki cukup pengetahuan untuk bertransaksi menggunakan DANA dan DANA dipandang sebagai bentuk inovasi dalam transaksi pembayaran<sup>44</sup>.

Kajian peneliti dalam skripsi ini sekaligus hasil penelitian yang diperoleh 3 peneliti di atas juga selaras dengan simpulan kajian dari Liu dan Tai dalam jurnalnya *A Study of Factors Affecting the Intention to Use Mobile Payment Services in Vietnam*. Menurut Liu dan Tai (2016) berbagai faktor yang mempengaruhi konsumen dalam penggunaan e-wallet yang berdasarkan teori TAM yang meliputi

---

<sup>44</sup> Eddy Madiono & Yessica, “Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA”, Business and Banking, Vol. 10, No. 1, Mei-Oktober 2020, Hal. 67

ease to use dan usefulness (mobility, convenience, compatibility, knowledge, trust, risk) dan safe to use (trust and risk)<sup>45</sup>.

Lebih lanjut, Beatriks Simtya Simpleks juga mendukung beberapa hasil penelitian di atas dengan kesimpulan dalam kajiannya tentang Peralihan Penggunaan Alat Pembayaran Konvensional ke Digital pada Aplikasi Dana yaitu rata-rata penilaian terhadap variable manfaat yang dirasakan dari aplikasi DANA adalah tinggi, variable kemudahan penggunaan dari aplikasi DANA sangat tinggi, variable sikap beralih ke aplikasi DANA sangat tinggi, variable resiko yang dirasakan sangat rendah dan variable niat beralih ke aplikasi DANA tinggi. Hasil analisis uji hipotesis disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan manfaat yang dirasakan terhadap sikap beralih ke aplikasi DANA, semakin pengguna aplikasi DANA merasakan manfaat yang baik maka sikap beralih ke aplikasi DANA akan semakin tinggi, begitu pula sebaliknya, jika manfaat yang dirasakan oleh pengguna kurang, maka akan semakin rendah sikap untuk beralih ke aplikasi DANA<sup>46</sup>.

Oleh karena itu, dari hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti dalam skripsi ilmiah ini, didukung juga oleh beberapa peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan dompet digital terkhusus pada aplikasi DANA mampu memberikan pelayanan terbaik dan kemudahan bagi pengguna dalam bertransaksi sehingga memunculkan kepuasan dari konsumen, khususnya kalangan mahasiswa yang kerap melakukan transaksi retail.

---

<sup>45</sup> Liu & Tai, 2016, *A Study of Factors Affecting the Intention to Use Mobile Payment Services in Vietnam*, David Publishing, Economics World, Nov.-Dec. 2016, Vol. 4, No. 6, 249-273

<sup>46</sup> Beatriks Simtya Simpleks, "*Peralihan Penggunaan Alat Pembayaran Konvensional ke Digital pada Aplikasi Dana*", (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2020), Hal. 68

Dalam proses kegiatan transaksi dengan menggunakan dompet digital terjadi ketika nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media penyimpanan, baik berupa server atau chip yang dimiliki oleh penerbit dijual kepada calon pemegang dengan sejumlah uang senilai uang yang tersimpan dalam media uang elektronik. Dompet digital hanya sebagai alat untuk menyimpan uang secara virtual dimana uang yang tersimpan nilainya ada sesuai besaran yang tertera dalam dompet digital dan dapat dibelanjakan sesuai dengan besarnya jumlah uang yang ada didalam dompet digital tersebut.

Faktor kemudahan didalam penggunaan aplikasi dompet digital DANA, kemudahan dalam bertransaksi, banyak diterima di merchant online, lebih praktis, cepat dan mudah dalam bertransaksi, mengetahui berapa jumlah dari history transaksi yang sudah di lakukan. Faktor kegunaan, untuk bertransaksi di merchant-merchant online, membayar makanan, membeli pulsa, dan membayar tagihan. Faktor keamanan, didalam aplikasi setiap melakukan transaksi pengguna di minta untuk memasukan PIN atau OTP untuk validasi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

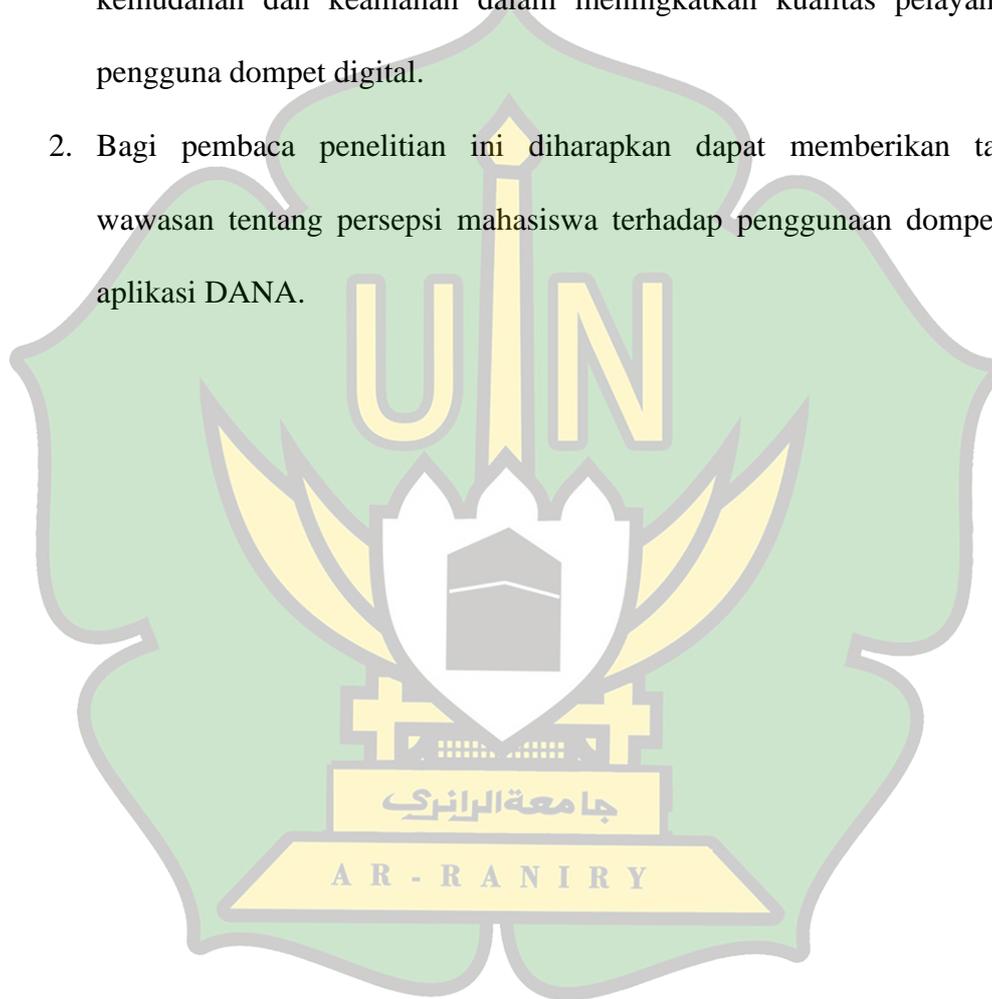
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Respon mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi terhadap penggunaan dompet digital aplikasi DANA pada transaksi sehari-hari pada umumnya positif, karena penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam bertransaksi dapat memudahkan mahasiswa dan dengan menggunakan dompet digital juga lebih efisien dibandingkan tunai.
2. Berdasarkan hasil kuesioner dari responden dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-raniry Banda Aceh mendapat respon sangat baik.
3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan faktor yang menjadi penyebab penggunaan yaitu adanya kemudahan didalam penggunaan aplikasi dompet digital DANA. Faktor kegunaan untuk bertransaksi berbagai kebutuhan. Faktor keamanan yang menjamin semua transaksi dan data pengguna.

## B. Saran

Agar kajian ini dapat terealisasi, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Untuk pihak penyedia dompet digital harus bisa meningkatkan kepercayaan, kemudahan dan keamanan dalam meningkatkan kualitas pelayanan bagi pengguna dompet digital.
2. Bagi pembaca penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan tentang persepsi mahasiswa terhadap penggunaan dompet digital aplikasi DANA.



## DAFTAR PUSTAKA

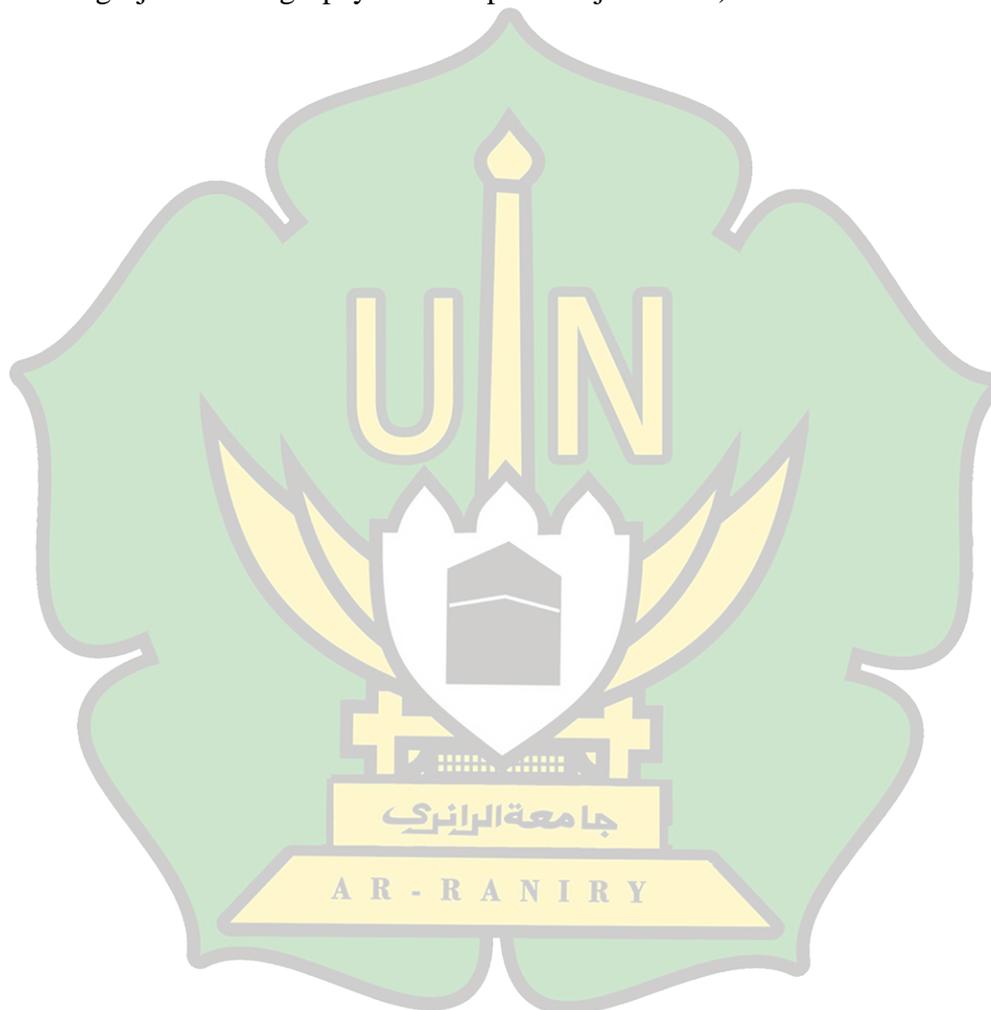
- Alif dan Pratama. 2017. “*Analisis Kesadaran Keamanan di Kalangan Pengguna E-Wallet di Indonesia*”. Jurnal Informatika Vol 2 No 1.
- Amoroso, D. L., & Magnier-Watanabe. 2016. “*Building a research model for mobile wallet consumer adoption: The case of mobile Suica in Japan*”. Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research.
- Arikunto, Suharismi. 2013. *Dasar – Dasar Research*. Bandung: Tarsoto.
- Atriani. 2020. “*Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO, JSEH*”. Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora), No.1, Vol.6.
- Bank Indonesia, 2016, “*Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*” (<https://www.bi.go.id/id/>, Diakses pada 7 mei 2022)
- Basrowi dan Suwandi. 2008. “*Memahami Penelitian Kualitatif*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bugin, Burhan. 2011 “*Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*”. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Eddy Madiono & Yessica, “*Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA*”, Business and Banking, Vol. 10, No. 1, Mei-Oktober 2020, Hal. 67
- Ginting, Gerhad Zeremia. 2021. *Perbandingan Kepuasan Pelanggan (Pengguna OVO, Gopay, dan Dana) Pada Konsumen di Kota Medan*. Medan : Universitas Sumatera Utara.
- Gerhad Zeremia Ginting, *Perbandingan Kepuasan Pelanggan (pengguna OVO, Gopay dan DANA) pada konsumen dikota Medan,(Medan: USU, 2021)*, Hal. 45.
- Irna dan Intan. 2020. “*Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa*”. SIMNAS RISTEK.
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, Agus. 2019. “*Pengaruh Diskon pada Aplikasi e-Wallet terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Impulsif Konsumen Milenial di Wilayah Tangerang*”. Jurnal Sain Manajemen, Vol 5 No 2,.

- Kuganathan and Wikramanayake. 2014. “*Next Generation Smart Transaction Touch Points*”. International Conference on Advances in ICT for Emerging Regions (ICTer).
- Liu & Tai, 2016, *A Study of Factors Affecting the Intention to Use Mobile Payment Services in Vietnam*, David Publishing, Economics World, Nov.-Dec. 2016, Vol. 4, No. 6, 249-273.
- Megadewandanu, Suyoto dan Pranowo. 2016. “*Exploring Mobile Wallet Adoption in Indonesia Using UTAUT2 An Approach from Consumer Perspective. International Conference on Science and Technology Computer (ICST)*”. Yogyakarta: Indonesia.
- Moleong. 2006. “*Metedologi Penelitian Kualitatif*”. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Moleong. 2011. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. Bandung: Remaja. Rosdakarya.
- Muhammad. 2009. “*Metode Penelitian Ilmu Sosial*”. Yogyakarta: Erlangngga.
- Nadia. 2022. “*Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai Uang Elektronik Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO*”. Dalam <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/43391>, diakses 13 Februari 2022
- PT Espay Debit Indonesia. 2019. *DANA*. <https://dana.id/>. Diakses tanggal 10 Juni 2022.
- Rakhmat, Dwi. 2019. “*Perkembangan Fintech di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo*”. Harmony Journal. ISSN 2548-4641.
- Risya dan Estro. 2020. “*Pengaruh Promosi Cashback pada OVO dan Go-Pay Terhadap Perilaku Konsumen Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Padjadjaran*”. Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan.
- Rofiah. 2020. “*Pemilihan FinTech Payment Untuk Mahasiswa Menggunakan Fuzzy Technique for Order Preference by Similarity of Ideal Solution*”. BINA INSANI ICT JOURNAL, No.1, Vol.7, 13-22.
- Satori, Djam'an. “2011. *Metode Penelitian Kualitatif*”. Bandung: Alfabeta.
- Schneider. 2011. “*Electronic Commerce*”. Boston : Course Technology.
- Sugiyono. 2012. “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*”. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D”*. Bandung: Alfabeta.

Zaenuddin, A. *“Masa Deoan Go-jek Ada di Go-Pay”*. (<https://tirto.id/masa-depan-go-jek-ada-di-go-pay> Diakses pada 17 juni 2022)



## LAMPIRAN 1 : SK PEMBIMBING SKRIPSI

367

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-6401/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2022**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 22 Mei 2022

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Yusran, M. Pd sebagai pembimbing pertama  
2. Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : ZULFITRI  
NIM : 150212107  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : ANALISIS PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL APLIKASI DANA DALAM TRANSAKSI SEHARI-HARI PADA MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 02 Juni 2022

An. Rektor  
Dekan  
Mushiq Razali

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

## LAMPIRAN 2 : SURAT IZIN PENELITIAN

6/29/22, 10:01 AM Document



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7212/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
UIN Ar-raniry Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

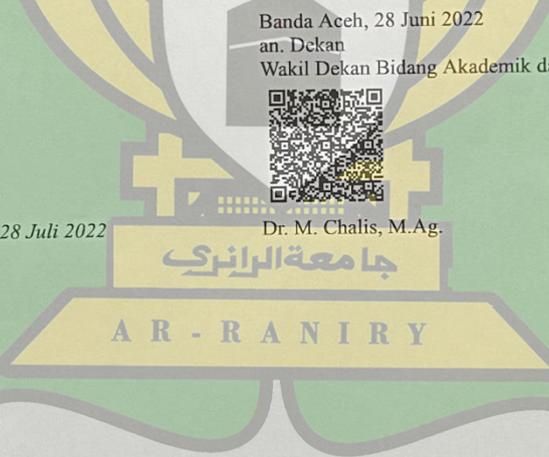
Nama/NIM : **ZULFITRI / 150212107**  
Semester/Jurusan : **XV / Pendidikan Teknologi Informasi**  
Alamat sekarang : **Ie Masen Ulee Kareng, Ulee kareng, Banda Aceh**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **ANALISIS PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL APLIKASI DANA DALAM TRANSAKSI SEHARI-HARI PADA MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 28 Juni 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,  
  
Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 28 Juli 2022



<https://siakad.ar-raniry.ac.id/e-mahasiswa/akademik/penelitian/cetak> 1/1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telp/ fax : 0651-7552921 - 7552922

Situs: [www.ar-raniry.ac.id](http://www.ar-raniry.ac.id) E-mail: [uin@ar-raniry.ac.id](mailto:uin@ar-raniry.ac.id)

Nomor : 4323/Un.08/B.II.1/PP.00.9/06/2022

29 Juni 2022

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian

Yth.  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
di -  
Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Menyikapi surat Saudara Nomor : B-7212/Un.08/FTK.I/PP.00.9/06/2022 tanggal 28 Juni 2022 tentang Penelitian Ilmiah Mahasiswa dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul **Analisis Penggunaan dompet Digital Aplikasi Dana dalam Transaksi Sehari-hari pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh**, maka kami tidak keberatan untuk memberikan data yang dibutuhkan Penelitian dimaksud kepada :

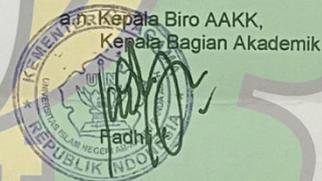
Nama : Zulfitri

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

NIM : 150212107

Demikian, untuk dapat dipergunakan seperlunya.



**Tembusan :**

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Saudara Zulfitri (NIM.150212107).

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

### LAMPIRAN 3: INSTRUMEN WAWANCARA

#### INSTRUMEN WAWANCARA

##### A. IDENTITAS INFORMAN

Nama/Inisial :

Umur :

##### B. PERTANYAAN WAWANCARA

No	Indikator	Sub Indikator
1	Respon penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa yang saudara ketahui tentang dompet digital aplikasi DANA?</li><li>2. Dari mana saudara mengetahui tentang dompet digital aplikasi DANA?</li><li>3. Sudah berapa lama saudara menggunakan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?</li><li>4. Apa alasan utama saudara menggunakan dompet digital aplikasi DANA?</li><li>5. Apa tujuan saudara menggunakan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?</li><li>6. Untuk keperluan apa saja saudara gunakan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?</li><li>7. Menurut saudara apa saja kelebihan penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?</li><li>8. Menurut saudara apa saja kekurangan penggunaan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?</li><li>9. Bagaimana pendapat saudara tentang tampilan dompet digital aplikasi DANA dalam transaksi sehari-hari?</li><li>10. Apa saja kemudahan penggunaan dompet digital aplikasi DANA?</li></ol>

2	Faktor apa saja yang menyebabkan penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja faktor kemudahan penggunaan dompet digital aplikasi dana dalam transaksi sehari-hari?</li> <li>2. Apa saja faktor kegunaan dompet digital aplikasi DANA sehingga saudara menggunakannya dalam transaksi sehari-hari?</li> <li>3. Apa saja faktor keamanan penggunaan dompet digital aplikasi dana sehingga anda menggunakannya dalam transaksi sehari-hari?</li> </ol>
---	--	---



## LAMPIRAN 4: ANGKET RESPON

### LEMBAR ANGET RESPON

Nama/Inisial :

Umur :

#### Petunjuk pengisian

Didalam angket ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab.

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang anda anggap paling tepat.

Keterangan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Sub Indikator	PILIHAN			
		SS	S	TS	STS
1	Dompet digital aplikasi DANA memiliki keamanan yang baik dalam bertransaksi				
2	Dompet digital aplikasi DANA memudahkan saya dalam bertransaksi sehari-hari				
3	Penggunaan dompet digital aplikasi DANA lebih lancar bertransaksi sehari-hari dari aplikasi lainnya				
4	Selama menggunakan dompet digital aplikasi DANA sering mengalami kendala bertransaksi				
5	Penggunaan dompet digital aplikasi DANA menghemat waktu saya dalam transaksi				
6	Penggunaan dompet digital aplikasi DANA menghemat biaya dalam transaksi				
7	Tampilan dompet digital aplikasi DANA mudah untuk dipahami				

8	Pembayaran dengan aplikasi dompet digital DANA belum tersedia di semua ritel/toko				
9	Penggunaan aplikasi dompet digital DANA beresiko terjadi penipuan dalam bertransaksi				
10	Dompet digital aplikasi DANA sering bermasalah saat melakukan Top Up uang				
11	Aplikasi DANA yang terinstal di hp android anda pernah mengalami force close dengan sendirinya				
12	Pada saat melakukan Top Up di aplikasi dana, pernah saldo tidak bertambah atau terjadinya keterlambatan saldo tersebut masuk				
13	Saat melakukan pembayaran, menggunakan aplikasi Dana, pernah mengalami gangguan seperti status dari pembayaran tidak berhasil tetapi saldo tepotong				
14	Adanya riwayat transaksi pada aplikasi DANA jadi lebih mudah dalam mengatur pengeluaran				
15	Aplikasi Dana Pernah mengalami error dan tidak bisa bertransaksi sama sekali				



## LAMPIRAN 5: DATA WAWANCARA

Date : .....

Jawaban wawancara

1. Aplikasi pembayaran online
2. Dari teman
3. Karena sudah sekitar satu tahun
5. Bisa top up game, beli pulsa
4. Biar mudah transaksi, bisa bayar listrik sendiri
5. Untuk top up, bayar belanja online
6. top up game, bayar listrik
7. banyak promo
8. di awal belum banyak toko yang bisa bayar pakai Dana
9. mudah dipahami
10. Mudah dalam transaksi cuma pakai nomor hp
11. Mudah bertransaksi, ada riwayat transaksi

NB.501

Date : .....

12. Bisa digunakan dalam berbagai kebutuhan
13. Aplikasi nya Aman digunakan, harus pakai PIN untuk transaksi

## LAMPIRAN 6: DOKUMENTASI

