

**MANFAAT APLIKASI DANA TERHADAP TRANSAKSI BAGI
MASYARAKAT SUMOMPO
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi
dalam Program Studi Ekonomi Syariah



Oleh

Sandrina Puspitha Putri Samuel

Nim 17.4.1.003

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO**

1443 H/2021 M

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini saya:

Nama : Sandrina Puspitha Putri Samuel

NIM : 17.4.1.003

Program :Sarjana (S-1)

Institut : Institut Agama Islam Negri (IAIN) Manado

Dengan Sungguh-sungguh menyatakan bahwa Skripsi Ini Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk.

Manado,08 September 2021

Saya yang menyatakan,



Sandrina Puspitha P. Samuel

NIM. 17.4.1.003

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado
Di
Manado,-

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Proposal Skripsi Saudara/i:

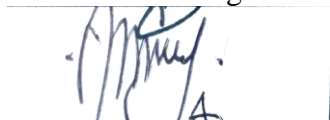
Nama : Sandrina Puspitha Putri Samuel
NIM : 17.4.1.003
Judul Skripsi : Manfaat Aplikasi DANA Terhadap Transaksi Bagi Masyarakat Sumompo

Sudah dapat diajukan untuk ujian Skripsi. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Manado, 2021

Pembimbing I



Dr. Evra Willya, M.Ag
NIP. 197307201998032001

Pembimbing II



Rahmawaty, M.SI
NIP. 197809022005012010

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Manfaat Aplikasi Dana Terhadap Transaksi Bagi Masyarakat Sumopmo Perspektif Ekonomi Syariah" Yang ditulis oleh Sandrina Puspita Putri Samuel, NIM: 17.4.1.003, Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Program Studi Ekonomi Syariah IAIN Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada tanggal 28 September 2021 bertepatan dengan 21 Safar 1443 H dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi, Program Studi Ekonomi Syariah, dengan beberapa perbaikan.

Manado, 28 September M

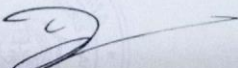
21 Safar 1443 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Evra Wilya, M.Ag	(.....)
Sekretaris	: Rahmawaty, M.S.I	(.....)
Munaqisy I	: Dr. Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd	(.....)
Munaqisy II	: Telsy Fratama Dewi Samad, M.S.I	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Evra Wilya, M.Ag	(.....)
Pembimbing II	: Rahmawaty, M.SI	(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam


Dr. Rosdalina Bukido, S.Ag., M.Hum
 NIP. 197803242006042003

ABSTRAK

Nama Penyusun : Sandrina Puspitha Putri Samuel
Nim : 17.4.1.003
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul : **Manfaat Aplikasi DANA Terhadap Transaksi Bagi Masyarakat Sumompo**

Skripsi ini berjudul Manfaataplikasi DANA terhadap transaksi bagi masyarakat Sumompo. Dengan memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana manfaat aplikasi DANA terhadap transaksi masyarakat Sumompo. Sedangkan tujuan penelitian dari Skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana manfaat aplikasi DANA terhadap transaksi Masyarakat Sumompo. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini merupakan masyarakat Sumompo yang menggunakan aplikasi DANA sebanyak 5 responden. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik analisis kualitatif deskriptif. Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang di dapatkan di lapangan menyatakan dengan menggunakan aplikasi DANA banyak masyarakat yang merasa terbantu karena tidak perlu lagi keluar rumah dalam melakukan transaksi.

Kata Kunci : *Kemudahan Aplikasi DANA*

ABSTRACT

Name : Sandrina Puspitha Putri Samuel
SRN : 17.4.1.003
Study Program : Syari'ah Economy
Title : The Benefit of DANA Application for the
Transactions made by the People of *Sumompo*

This undergraduate thesis is titled the Benefit of DANA Application for the Transactions made by the People Sumompo. The research questions is "how is the benefit of DANA application for the transactions made by the people of *Sumompo*". The purpose of this study is set according to the previously mentioned research questions. The research method of this study was qualitative method. The population of this study was five members of the people of *Sumompo* who used DANA application. The data collection technique were observation, interview, and documentation. The data analysis used in this study was descriptive qualitative. The result of this study obtained from this study was that by using DANA application many people felt assisted because they did not have to go out to conduct transactions.

Keywords: ease of DANA application use



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, Segala puji kita panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Manfaat Aplikasi DANA Terhadap Transaksi Bagi Masyarakat Sumompo, Ditinjau Melalui Perspektif Ekonomi Syariah”. Sebagai salah satu prasyarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) pada Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

Pada kesempatan ini izinkanlah sayan sebagai peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan ikut membantu demi menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Delmus Puneri Salim M.A., M.Res., Ph.D selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
2. Dr. Ahmad Rajafi, M.Hi selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Radlyah H. Jan, S.E., M.Si selaku Wakil Rektor II Bidang AUK dan Dr. Musdalifah, M.Psi, selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Dr. Rosdalina Bukido, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado
4. Dr. Andi Mukarramah Nagauleng M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
5. Hi. Ridwan Jamal, S.Ag., M.HI selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado

6. Dr. Munir Tubagus, M.Cs selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Negeri (IAIN) Manado.
7. Sjamsuddin A.K Antuli, S.Ag., M.A selaku Ketua Program Studi Ekonomi Syariah.
8. Dr. Evra Wilya, M.Ag selaku Pembimbing I yang telah membimbing saya selama ini dan telah memberikan solusi untuk tugas akhir saya.
9. Rahmawaty, M.SI selaku Pembimbing II yang telah membimbing saya selama ini dan telah memberikan solusi untuk tugas akhir saya.
10. Masyarakat Sumompo yang sudah bersedia menjadi narasumber untuk hasil penelitian saya.
11. Kepada kedua orang tua saya Ayahanda terkasih dan tersayang Naslin Samuel dan Ibunda yang terkasih dan tersayang Nurjannah Husain, terimakasih atas doa dan dukungan yang diberikan kepada saya sehingga saya bisa sampai ditahap ini. Terimakasih telah menjadi orang tua yang luar biasa yang sudah membiayai pendidikan saya dan telah bekerja keras untuk saya. Semoga dengan gelar Sarjana Ekonomi yang saya berikan ini bisa membuat ayah dan ibu bangga kepada saya. dan bisa membayar kebaikan dan keikhlasan ayah dan ibu serta keluarga saya yang tercinta. Semoga selalu diberikan kesehatan, rejeki dan umur yang berkah agar bisa menemani saya hingga ketitik kesuksesan.
12. Teman-teman seperjuangan saya angkatan 2017 khususnya Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam prodi Ekonomi Syariah. Yang sudah menjadi teman selama 4 tahun menjalani pendidikan Kuliah Strata satu (SI).
13. Sahabat-sahabat Genbi saya yaitu Efraim, Jennifer, Cindy Vinni, Prananda, Izur, Frilita, Armando yang selalu memberikan dukungan kepada saya untuk tidak menyerah dan selalu berbagi pengalaman yang sangat luar biasa dengan saya.

14. Sahabat-sahabat saya selama kuliah dan sudah menjadi bagian keluarga saya selama 4 tahun ini yaitu Thia, Icha dan Prily yang sudah mau berjuang bersama, membantu, suka duka bersama. Trimakasih untuk semuanya.
15. Teman-teman squad depag Iqbal, zulfikar, bachtiar, rizal, ryon, thia dan icha. Sudah menjadi partner magang selama 4 bulan di kantor Kementerian Agama.
16. Ibu-ibu dan Bapak-bapak kementerian agama yang sudah bersedia menerima saya menjadi anak magang selama 4 bulan dan terimakasih untuk ilmu yang diberikan selama magang.
17. Terimakasih juga kepada saudara saya yaitu Dimas Arif Priadi yang sudah membantu menyelesaikan Proposal skripsi saya.
18. Terimakasihkepadapak Try Sakti Mubarakh yang sudah menemani saya dari semester 4 sampai saat ini selama kuliah. Dan sudah banyak membantu merigankan beban saya selama kuliah.

Manado, 2021



Sandrina P. P. Samuel

DAFTAR ISI

HALAMANJUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	6
F. PenelitianTerdahulu	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Uang Elektronik	14
B. Macam-Macam uang Elektronik.....	17
C. Sejarah Aplikasi DANA.....	21
D. Manfaat Aplikasi DANA	24
E. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Dompot Digital (e-wallet).....	28
F. Strategi Pemasaran	30
G. Fitur-Fitur Dalam Aplikasi DANA	33
H. Kualitas Produk	35
I. Kualitas Pelayanan	35
J. Aplikasi DANA Terhadap Masyarakat	38
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Bentuk Dan JenisPenelitian.....	47
B. Sumber Data.....	47

C. Teknik Pengumpulan Data	48
D. Teknik Analisis Data	49
E. Tempat Dan Waktu	50
F. Rancangan Penelitian	50
G. Instrumen Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Lokasi Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel2 Nama-Nama Kepala Lingkungan.....	57
Tabel3 Nama Kelurahan Kecamatan Tuminting.....	58
Tabel4 Nama-Nama Lurah Di Kelurahan Sumompo.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rincian Tugas Di Kelurahan Sumompo.....59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era ini selalu mengalami kemajuan yang pesat. Teknologi berbasis internet yang selalu digunakan Masyarakat. Internet adalah server yang sering digunakan dan paling efisien dalam penggunaan sistem informasi. Salah satunya di Indonesia, internet sudah banyak diketahui dan selalu digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan.¹

Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera. Teknologi dalam Kamus Besar Indonesia diartikan sebagai keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Internet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi diseluruh dunia melalui telephone atau satelit. Melalui teknologi internet, sebagai pelaku bisnis sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai transaksi dibidang perdagangan sehingga bisnis tersebut dapat dilihat atau di akses oleh siapapun. Munculnya uang elektronik di Indonesia yang semakin manjmur membuat masyarakat lebih mudah dalam melakukan pembayaran non tunai. Aplikasi dompet digital bertujuan untuk mendukung sistem kerja proses transaksi online.²

Awalnya uang sebagai alat tukar dikongkritkan dalam bentuk tertentu yaitu, uang logam dan uang kertas. Namun seiring dengan perkembangan *financial* teknologi memunculkan inovasi baru dalam penyelenggaraan transaksi pembayaran secara elektronik, guna memaksimalkan penggunaan

¹ Nurya Dina Abrilia, Tri Sudarwanto, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi DANA Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) Vol 8.3 (2020)*, 1006.

² Desica Isabeth Sibarani, “Pengaruh Promosi Penjualan Kualitas Layanan Dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Dompet Digital (e-wallet) Dengan Pendapatan Sebagai Pemoderasi”, (*Skripsi Universitas Duta Wacana Yogyakarta 2020*) 20

alat pembayaran non tunai. Perkembangan dan inovasi sistem perbankan telah mengarahkan penggunaan uang sebagai suatu komoditas yang tidak berbentuk secara konkrit.

Perkembangan sistem pembayaran yang berbasis elektronik telah memberikan dampak munculnya inovasi-inovasi baru agar di harapkan dapat memudahkan Masyarakat. Oleh karena itu bank Indonesia mengadaptasi suatu alat pembayaran yang di kenal dengan uang elektronik. Penggunaan uang elektronik sangat cocok untuk pembayaran mikro. Kemunculan uang elektronik merupakan jawaban atas kebutuhan terhadap instrument pembayaran mikro yang di harapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dan *relative* lebih murah.

Demikian juga dalam layanan jasa pembayaran pada bank saat ini berkembang pesat kearah elektronik *payment* sistem. Mungkin dahulu bank dalam memberikan layanan lebih menekankan pada model *face to face* dan di dasarkan kepada *paper document*. Namun semenjak teknologi informasi mampu mendukung terhadap sistem transaksi bank, model transaksi pun lebih mengedepankan pada model *non face to face*. Teknologi baru telah memungkinkan pembayaran barang melalui layanan internet. Beberapa metode akan menghubungkan satu sama lainnya melalui internet.³

Salah satu transaksi non-tunai yang saat ini banyak digunakan oleh Masyarakat yaitu dompet digital atau *e-wallet*. Dompet digital yaitu alat elektronik yang fungsinya untuk menyimpan data instrumen pembayaran, yaitu pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan kartu atau uang elektronik yang dimanfaatkan untuk menampung dana guna melakukan suatu pembayaran.⁴

³Rachmadi Usman, 'Karateristik Uang Elektronik Dalam System Pembayaran', *Jurnal Yuridika*, 32.1 (2017), 140–141.

⁴Ika Febrilian, Shela Puspita Pratiwi, Irianto Djatikusumo, "Minat Penggunaan Cashless Payment System-Dompet Digital Pada Mahasiswa Di FE UNJ", *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*. 11.1 (2020), 2

Sekarang ini dunia bisnis semakin kompleks, sudah banyak konsumen yang menggunakan sarana pembayaran secara *e-money* seperti salah satunya adalah aplikasi DANA yang mempunyai daya tarik konsumen agar menggunakan sarana ini dalam melakukan berbagai macam pembayaran secara elektronik. Ada sebagian konsumen yang berpendapat bahwa aplikasi DANA sangat membantu dan sangat menguntungkan bagi konsumen yang melakukan transaksi.⁵

Transaksi non tunai yang akan dijelaskan kali ini yaitu jenis transaksi aplikasi DANA. Yang kita ketahui bahwasannya dimana aplikasi DANA ini sudah banyak digunakan oleh Masyarakat karena dikenal sangat praktis, cepat dan aman. Aplikasi DANA pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2018 aplikasi ini bisa digunakan pada transaksi non tunai atau non kartu secara efisien, aman, juga mudah dalam penggunaannya.⁶

Perkembangan elektronik telah menyentuh aspek kehidupan termasuk sektor ekonomi perbankan. Seiring dengan kemajuan teknologi *financial*, transaksi ekonomi terus mengalami perubahan pada pola dan sistem pembayaran. Saat ini peranan pembayaran uang tunai mulai tergeser dengan adanya kemajuan teknologi. Kondisi demikian juga telah mendorong berkembangnya alat pembayaran dari *cash based* menjadi *non cash based*.⁷ Menurut pandangan Masyarakat Sumompo sendiri dengan adanya transaksi Aplikasi DANA ini sudah cukup membantu dan mempermudah pekerjaan mereka, karena jika belum ada Aplikasi DANA ini untuk masa pandemi covid-19 sekarang pasti sangat sulit untuk Masyarakat Sumompo

⁵ Nurbawi, “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Layanan Transaksi Digital Aplikasi DANA Pada Financial Technology*”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan) 9

⁶ Rr. Reni Angraini, “*Analisis Pengaruh Kualitas Produk Dan Citra Merek Pada Loyalitas Konsumen Yang Menggunakan Aplikasi DANA Di Bakmi GM Bintaro X-Change*”, *Jurnal Semarak*, 3.3 (2020) 51

⁷ Muslikun Mashadi, *Akuntabilitas Ideal Bunga Rampai Gagasan Seorang Akuntan Holistic* (Skripsi Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018). 7

yang mau melakukan pembayaran secara tunai dan harus keluar rumah jadi akan sangat menyusahakan urusan mereka.

Pembayaran dengan kartu atau juga di sebut non tunai dinilai lebih efektif, efisien juga mudah dengan kondisi yang saat ini. Dimana saat ini Masyarakat Sumoposudah banyak merasakan perkembangan dari sistem pembayaran non tunai ini. Serta semakin banyaknya kemudahan akses untuk top up tanpa via bank serta banyaknya *scan barcode* penyelenggara pembayaran non tunai maka semakin memudahkan Masyarakat Sumopodalam bertransaksi.

Karakteristik dan preferensi setiap Masyarakat Sumompoyang berbeda-beda dijadikan sasaran penelitian, dikarenakan Masyarakat Sumompomerupakan konsumen pengguna yang menentukan perkembangan kartu pembayaran elektronik atau aplikasi DANA yang akan datang dalam penggunaannya. Preferensi adalah pilihan, kecenderungan atau kesukaan akan satu hal yang seseorang lakukan dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari. Prefensi ini di lakukan untuk melihat seberapa Bermanfaat aplikasi DANA terhadap Masyarakat Sumompo.

Teknologi komunikasi yang semakin berkembang dan memberikan kemudahan kepada setiap penggunaannya. Masyarakat modern pun di tuntut serba cepat dan mudah, olehnya transformasi pembayaran dalam bentuk uang tunai pun berubah menjadi non tunai dengan adanya kemajuan teknologi. Kemudahan dari layanan ini yang di sadari mampu mengubah gaya hidup ataupun perilaku masyarakat.⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana manfaat pembayaran Aplikasi DANA terhadap Masyarakat Sumompo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

⁸Rangga Salam, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Menentukan Preferensi Masyarakat Kota Medan Terhadap Pembayaran Non Tuna', *Jurnal Ekonomi Islam*, 3.1 (2020), 704.

Bagaimana manfaat aplikasi DANA terhadap transaksi Masyarakat Sumompo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana manfaat aplikasi DANA terhadap transaksi Masyarakat Sumompo.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah dengan adanya penelitian ini diharapkan pembaca dapat memahami tentang transaksi menggunakan aplikasi DANA.

1. Manfaat Secara Teoritis :

Untuk memberitahukan kepada pembaca apa itu Aplikasi DANA dan apa Manfaat kepada masyarakat.

2. Manfaat Secara Praktis:

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini bisa menambah pengetahuan, pemahaman tentang transaksi Aplikasi DANA

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa mempermudah peneliti selanjutnya dan bisa menambahkan beberapa refrensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Transaksi Aplikasi DANA merupakan bentuk transaksi yang mudah digunakan, Aplikasi DANA ini dipakai untuk melakukan transaksi seperti membeli pulsa, membeli paket data, membayar token listrik dan lain sebagainya. Bagi Masyarakat Sumompo aplikasi DANA adalah aplikasi yang sangat membantu karena sangat memudahkan untuk melakukan transaksi. Dilihat pada ekonomi syariah aplikasi DANA adalah sah-sah saja digunakan jika tidak melanggar syariah.

F. Penelitian Terdahulu

TABEL 1
PENELITIAN TERDAHULU

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Irna Kumala, Intan Mutia	Pemanfaatan aplikasi dompet digital Terhadap transaksi retail mahasiswa.	Berdasarkan hasil dan penelitian dari pembahasan ini yaitu mahasiswa-mahasiswa mengakui bahwa mereka sangat terbantu dengan aplikasi dompet digital seperti OVO dan GOPAY ini sehingga membuat mereka sangat mudah membayar keperluan mereka.	Sama-sama meneliti tentang aplikasi dompet digital	Yang menjadi perbedaan peneliti sebelumnya yaitu peneliti membahas tentang dompet digital seperti OVO dan GOPAY. Untuk peneliti sekarang membahas atau meneliti tentang dompet digital aplikasi DANA dan manfaat aplikasi tersebut dimasyarakat Sumompo

					Kecamatan Tuminting.
2	Sisca Aulia	Pola perilaku konsumen digital dalam memanfaatkan aplikasi dompet digital	Pembayaran elektronik ini pada dasarnya dapat bekerja sebagai sistem dalam pembayaran yang menggunkan jaringan internet sebagai sarana perantaranya. Pembayaran elektronik dapat dilakukan dengan mudah dan lancar melalui dompet digital seperti aplikasi-	Sama-sama meneliti tentang dompet digital	Yang menjadi perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti sebelumnya membahas tentang manfaat dompet digital dengan menggunakan aplikasi OVO dan GOPAY. Sedangkan peneliti saat ini membahas tentang manfaat dompet

			<p>aplikasi OVO, dan GOPAY sehingga banyak Masyarakat yang menaruh uang mereka dalam dompet digital.</p>		<p>digital aplikasi DANA.</p>
3	<p>Angelina Pelealu, Grace B.Nangoi, Natalia Y T.Gerungai</p>	<p>Analisis penerapan sistem transaksi non tunai dalam pengelolaan keuangan daerah pada dinas lingkungan hidup kota bitung</p>	<p>Dinas lingkunganhid upsudah cukup siap dalam penerapan sistem transaksi non tunai ini. Penerapan sistem transaksi non tunai ini sudah mulai diterapkan pada awal januari 2018 penerapan transaksi non tunai akan dilakukan secara bertahap dan</p>	<p>Sama-sama membahas tentang transaksi</p>	<p>Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti sebelumnya membahas tentang sistem transaksi non tunai dalam pengolaan keuangan sedangkan peneliti saat ini membahas tentang transaksi dompet digital aplikasi DANA</p>

			akan terus disosialisasikan kepada masyarakat dan pihak-pihak terkait.		
4	Dian Dinata Houston	Adopsi penerimaan digital payment pada kalangan milenial	Setiap perusahaan fintech berbondong-bondong untuk memperbarui fitur dari digital payment agar bisa diterima oleh Masyarakat luas dan diakses oleh pengguna. Digital payment yang mereka gunakan antara lain OVO,DANA dan GOPAY dimana alat	Sama-sama membahas tentang digital aplikasi payment	Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti sebelumnya membahas tentang manfaat yang ada di aplikasi digital paymentOV O,DANA dan GOPAY terhadap kalangan milenial sedangkan peneliti saat ini hanya membahas tentang

			<p>transaksi tersebut paling banyak digunakan. Dan masing-masing dari aplikasi digital payment tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan sendiri.</p>		<p>manfaat dari aplikasi DANA terhadap masyarakat wilayah sumompo.</p>
5	Elmizar, Kasmadi	<p>Analisis implementasi sistem transaksi non tunai dalam pengelolaan keuangan daerah (studi pada pemerintahan daerah kabupaten kampar)</p>	<p>transaksi non tunai pada pemerintah daerah. Sebagai tindak lanjut dari pelaksanaan transaksi non tunai dimaksud Pemerintah Kabupaten Kampar telah melaksanakan Transaksi non tunai secara penuh pada 1 Januari 2018.</p>	<p>Sama-sama membahas tentang transaksi non tunai</p>	<p>Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti sebelumnya membahas tentang transaksi non tunai pada pemerintahan atau transaksi non tunai yang dibahas yaitu E-payment untuk pengolaan</p>

			<p>E-Payment Pemerintah Kabupaten Kampar adalah sebuah sistem Pengelolaan Keuangan Daerah dalam rangka memepercepat dan memperlancar proses pencairan dana Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Kabupaten Kampar secara elektronik.</p>	<p>keuangan daerah sedangkan peneliti saat ini membahas tentang transaksi non tunai yang menggunakan digital payment aplikasi DANA dan manfaatnya terhadap masyarakat yang menggunakan aplikasi tersebut.</p>
--	--	--	---	---

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Uang Elektronik (*e-money*)

1) Pengertian Uang Elektronik

Uang elektronik yaitu pembayaran yang dilakukan tanpa menggunakan uang tunai yang beredar melainkan menggunakan cek atau *bil yetgiro* (BG) dan berupa sistem pembayaran elektronik berbasis kartu yang dapat mengganti peranan uang kartal. Pembayaran non tunai dalam penggunaan yang melibatkan jasa perbankan. Perbankan selaku usaha penghimpun dana masyarakat selayaknya memberikan pelayanan lalu lintas pembayaran yang dapat membantu pemenuhan kebutuhan ekonomi nasabah.

Elektronik payment sistem merupakan penerapan teknologi pada sistem pembayaran agar aktifitas perbankan lebih cepat, tepat, akurat yang akhirnya akan meningkatkan produktifitas perbankan. Sistem pembayaran inipun berkembang menjadi *elektronik payment sistem*, di mana sistem pembayaran elektronik ini memanfaatkan teknologi dalam bertransaksi, misalnya kartu debit dan kartu kredit.⁹

Selain menjamurnya berbagai *convenient store* yang ada di Indonesia, transaksi non tunai juga didukung dengan berubahnya pola hidup Masyarakat modern saat ini. Berkembangnya sistem perekonomian nasional perekonomian global, membuat Masyarakat masa kini cenderung tertarik dengan model transaksi *e-commerce* yang mana tidak mengharuskan antara penjual dan pembeli untuk bertemu. Perkembangan ini sangat memudahkan orang maupun perusahaan untuk melakukan berbagai macam jenis transaksi yang di gunakan khususnya perdagangan.

Uang elektronik (*e-money*) mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pembayaran elektronis yang telah ada sebelumnya, seperti phone

⁹Yoke Moelgini, Ayu Nursari, IWayan Suparta, 'Pengaruh Pembayaran Non Tunai Terhadap Jumlah Uang Yang Diminta Masyarakat (M1) Dan Perekonomian', *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 8.3 (2019), 287.

banking, internet banking, kartu kredit dan kartu debit, karena setiap pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan *e-money* tidak selalu memerlukan proses otorisasi dan tidak terkait secara langsung dengan rekening nasabah di bank (pada saat melakukan pembayaran tidak dibebankan ke rekening nasabah di bank, sebab *e-money* tersebut merupakan produk *«stored value»* dimana sejumlah nilai (monetary value) telah terekam dalam alat pembayaran yang digunakan (*prepaid*).¹⁰

Penerapan Transaksi Non Tunai merupakan upaya pemerintah dalam meningkatkan pengelolaan keuangan daerah, ini sesuai dengan Ketentuan Pasal 283 ayat (2) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, yang mengamanatkan bahwa “pengelolaan keuangan daerah dilakukan secara tertib, taat pada peraturan perundang-undangan, efisien, ekonomis, efektif, transparan dan bertanggung jawab dengan memperhatikan rasa keadilan, kepatutan, dan manfaat untuk masyarakat. Dalam upaya peningkatan akuntabilitas dan transparansi pengelolaan keuangan, maka pemerintah melakukan upaya percepatan implementasi transaksi non tunai dipemerintahan daerah yang dijelaskan dalam Surat Edaran Menteri Dalam Negeri No910/1867/SJ tentang implementasi transaksi non tunai pada pemerintah daerah, sebagai berikut: Transaksi non tunai merupakan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain dengan menggunakan instrument berupa Alat pembayaran Menggunakan Kartu/ Aplikasi Berupa uang elektronik, atau sejenisnya”.¹¹

E-wallet juga dikenal dengan nama dompet digital, dan saat ini banyak masyarakat yang beralih menggunakannya aplikasi tersebut antara lain dikarenakan penawaran berbagai promo yang menarik. Dompet digital adalah jenis akun prabayar yang dilindungi dengan kata sandi dimana

¹⁰Rifqy Tazkiyyaturrohman, ‘Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi’, *Jurnal Muslim Heritage*, 3.1 (2018), 24–25.

¹¹Natalia Y.T.Gerungai, Angelina Pelealu, Grace B.Nangoi, ‘Analisis Penerapan Sistem Transaksi Non Tunai Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah Pada Dinas Lingkungan Hidup Kota Bitung’, *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, 13.4 (2018) 222.

pengguna dapat menyimpan uang untuk setiap transaksi online. Dompet elektronik juga merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrument pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan atau uang elektronik yang dapat juga menampung dana untuk melakukan pembayaran. Terdapat beberapa keunggulan dari pengguna dompet digital yang diperoleh oleh konsumen, antara lain : super praktis dan efisien, lebih aman, bertransaksi bisa dimana saja tanpa uang tunai, top up saldo bisa dimana saja dan banyak promo dan diskon layaknya kartu kredit.¹²

Uang elektronik merupakan suatu alternatif alat pembayaran yang harus memenuhi unsur-unsur tertentu :

- a. Alat pembayaran yang di setor terlebih dahulu oleh pemegang uang elektronik kepada penerbit uang elektronik yang kemudian nilai yang disetor tersebut masuk di saldo pemegang uang elektronik.
- b. Nilai uang yang di setor oleh pemegang uang elektronik di simpan ke dalam suatu server atau chip
- c. Digunakan sebagai alat pembayaran ke pedagang yang bukan sebagai penerbit uang elektronik tersebut.
- d. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang uang elektronik bukan dimaksudkan untuk dijadikan simpanan.

Terdapat dua jenis uang elektronik yaitu uang elektronik berbasis *chip* dan berbasis server. Uang elektronik berbasis *chip* yaitu uang elektronik yang media penyimpanannya nilai uangnya terdapat pada *chip* dengan identitas uang elektronik berupa nomor kartu. Berbeda dengan uang elektronik berbasis server yaitu uang elektronik yang media penyimpanannya

¹² Agus Kusnawan, Diana Silaswara, Andy, Tjong Sefung, "Pengaruh Diskon Pada Aplikasi e-wallet Terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Implusif Konsumen Milenial Di Wilayah Tangerang", *Jurnal Sains Manajemen*, Vol 5.2, (2019) 147

terdapat server dengan identitas uang elektronik berupa email, nomor telephone atau identitas lainnya.¹³

2) Macam-Macam Uang Elektronik

Selain Aplikasi DANA dalam aplikasi *e-money* juga yang banyak diminati Masyarakat yaitu OVO, GO-PAY, dan LINKAJA. Dalam pembahasan kali ini akan dijelaskan sedikit tentang aplikasi *e-money* yang banyak diminati Masyarakat:

a. OVO

Aplikasi OVO adalah aplikasi yang diluncurkan sejak awal tahun 2017 dengan memberikan banyak kemudahan dan bermanfaat dalam bertransaksi secara online, tetapi diawal kemunculannya aplikasi ini kurang begitu dikenal oleh Masyarakat luas karena masih terbatasnya promosi yang dilakukan belum maksimal baik melalui media elektronik maupun media cetak, sehingga jumlah penggunanya juga terbatas. Pada awal tahun 2018, aplikasi OVO mulai mengadakan ekspansi melalui kerja sama dengan berbagai pusat perbelanjaan, *online shop*, *e-commerce*, dan transaksi perbankan berbasis non tunai. Pada tahun 2018 aplikasi OVO menurut Direktur PT OVO, Adrian suherman menyebutkan jumlah pengguna aplikasi OVO mencapai 5-6 juta pengguna diseluruh Indonesia dan menargetkan akan mencapai 20 juta pengguna diakhir tahun 2018. Saat ini aplikasi OVO sudah tersedia di 212 kota dan telah bekerjasama dengan 350.000 *merchant* di seluruh Indonesia. Aplikasi OVO saat ini sudah sangat mudah diperoleh baik dari promosi yang menggunakannya melalui media sosial.¹⁴

b. GO-PAY

¹³ Ade Nanda Rahmat Badarudin, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Di Yogyakarta Dalam Menggunakan Uang Elektronik (E-Money), (Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara Yogyakarta 2019) 27

¹⁴ Naulia Oktaviani, Widji Astuti, Achmad Firdiansjah, “Pengaruh Kepuasan Konsumen Terhadap Pembentukan Komitmen Pelanggan Dan e-Wom Pada Pengguna Aplikasi e-Money “OVO”, *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jasa*, Vol 12.1 (2019) 94.

Salah satu perusahaan fintech yang tengah berkembang pada saat ini yaitu PT Dompot Anak Bangsa (Go-pay) yang dimiliki oleh PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Go-Jek). Gojek pertama kali memperkenalkan layanan digital payment Go-pay pada april 2016 setelah sebelumnya memiliki sistem kredit bernama Go-Jek Credit. Go-pay dapat digunakan untuk membayar semua jenis layanan Go-Jek secara Cashless atau non tunai, mulai dari jasa ojek online (Go-Ride), antar makanan (Go-Food), hingga belanja lewat (Go-Mart). Pertumbuhan Go-Jek sangat pesat, jumlah pesanan Go-Ride di kuartal tiga 2017 ini tercatat menyamai seluruh jumlah pesanan Go-Ride di tahun 2016. Lebih dari 50 persen transaksi dalam Go-Jek saat ini telah dilakukan melalui Go-pay dengan tingkat adopsi pasar yang besar seperti Go-pay pihak Go-Jek berencana membuka layanan Go-pay untuk *merchant* offline maupun online di Indonesia. Hal tersebut membuat cakupan Go-pay semakin luas dan lintas kalangan sehingga memungkinkan pengguna membayar hal-hal lain di luar lingkup layanannya.¹⁵

c. LINK AJA

Beberapa bulan yang lalu tepatnya di tahun 2019, salah satu pemain bisnis *fintech* yang bergerak dibidang alat pembayaran yang sudah ada berdiri sejak tahun 2010 yaitu *T-Cash* resmi bertransformasi menjadi LinkAja. T-Cash yang sudah tinggi pamornya pada masanya dan terkenal di pangsa pasar kini berganti nama menjadi LinkAja. Kehadiran LinkAja diasumsikan akan menjadi pesaing dompet digital yang pamornya sedang tinggi di pasar uang elektronik saat ini, yakni OVO Milik PT Visionet Internasional dan Go-pay milik PT Dompot Anak Bangsa. Go-pay dan OVO paling banyak digunakan untuk ragam layanan yang ada di Gojek dan Grab. Melalui perubahan yang

¹⁵ Rurie Wiedya Rahayu, “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko, Dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Gopay Dari PT Gojek Indonesia”, (Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta 2018) 24-25

dilakukan T-Cash menjadi LinkAja ini tentu membawa banyak dampak tak terkecuali berdampak pada khalayak penggunanya. Meski LinkAja tidak berdiri sendiri tetap dibuthkan usaha keras untuk dapat mengembalikan kepercayaan penggunanya, apalagi kehadiran LinkAja diasumsikan akan menjadi pesaing Ovo dan Gopay. Adapun strategi yang dilakukan LinkAja untuk dapat meningkatkan respon khalayak penggunanya yaitu dengan melakukan promosi penjualan secara rutin. Promosi yang di lakukan LinkAja yaitu dengan dipromosikan melalui media online Instagram, Melalui aplikasi LinkAja, website resmi LinkAja, benner *merchant* yang bekerjasama dengan LinkAja dan media sosial lainnya. Melalui aplikasinya LinkAja melakukan promosi untuk mempermudah penggunanya menemukan informasi promo LinkAja dengan cepat.¹⁶

ketimbang menggunakan bank, ini terbukti dengan banyaknya *website* dan aplikasi *e-commerce* yang menggunakan dompet elektronik sebagai alat transaksinya. Ada beberapa layanan dompet elektronik yang kini banyak digunakan dalam transaksi online diantaranya adalah Gopay, Ovo, dan DANA yang merupakan dompet elektronik yang paling banyak digunakan dalam transaksi online di Indonesia. Dompet elektronik terdiri dari komponen perangkat lunak informasi dan menyediakan keamanan informasi pribadi dan transaksi itu sendiri. Dompet elektronik yang disimpan juga dikenal sebagai dompet tipis, yang merupakan suatu aplikasi yang dibuat perusahaan-perusahaan dikelola peladen mereka dan untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan sebuah transaksi. Dompet elektronik ini sangat populer di antara pedagang karena dayagunanya.

Sebuah dompet elektronik sisi klien pada umumnya mudah untuk digunakan. Setelah perangkat lunak tersebut terpasang, pengguna dapat

¹⁶ Maria Almasura Br Purba, Berlian Primadani Satria Putri, S.I.Kom.,M.Si, “*Penengaruh Promosi Penjualan Terhadap Respon Khalayak Pengguna Aplikasi LinkAja*”, *Jurnal e-Proceeding Of Management*, Vol 7.2 (2020) 3.

mulai memasukkan semua informasi yang tepat. Sewaktu pembayaran/lapor-keluar (check out) di halaman situs e-niaga, peranti lunak dompet elektronik tersebut dapat secara otomatis memasukan informasi pengguna pada formulir daring. Biasanya perangkat lunak elektronik akan meminta kata sandi sebelum mengisi formulir, langkah ini menjadi menjaga pengguna yang tidak sah agar tidak bisa melihat informasi pribadi yang disimpan.

Dompet elektronik sisi paladen tidak perlu dipasang di komputer. Pengguna hanya perlu mengunjungi situs yang menyediakan layanan tersebut, lalu melakukan pendaftaran dan mengikuti langkah-langkah yang diperintahkan situs tersebut.¹⁷

menggunakan alat transaksi lain. *Ketiga* pengguna tidak perlu repot-repot membawa dompet ataupun uang tunai dalam jumlah yang besar dan tidak ada uang receh yang terbawa didalam tas.

Dengan pernyataan di atas, terbukti bahwa dompet elektronik mendatangkan kemashalatan karena bertransaksi dengan dompet elektronik *e-wallet* akan lebih cepat sehingga kemudharatan seperti antrian panjang yang biasa terjadi ditempat perbelanjaan dapat dihindari. Dengan dompet elektronik semua bisa dilakukan dengan mudah.¹⁸

B. Sejarah Aplikasi DANA

Sistem pembayaran digital merupakan sebuah bentuk sistem atau mekanisme pembayaran yang diselenggarakan secara *online* melalui internet dengan tujuan transaksi pembelian sebuah produk oleh konsumen.¹⁹

¹⁷Ulin Nuha, Moh. Nurul Qomar, Rafika Anissa Maulana, “Perlukah E-Wallet Berbasis Syariah”, *Jurnal Of Islamic Banking And Finance 4.1* (2020) 63

¹⁸ Afif Muamar, Samsudin, Linda Fitriyah. “Dompet Elektronik Dalam Transaksi Pelanggan OVO Menurut Perspektif Maqa-Sid Syariah”, *Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Islam, Vol 5.1*, (2020) 102-103

¹⁹Meidinah Munawaroh, Jefry Tarantang, Annisa Awwaliyah, Maulidia Astuti, ‘Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia’, *Jurnal Al Qardh*, 4 (2019), 69–70.

Sistem non tunai tidak akan bisa berjalan tanpa adanya kepercayaan dari Masyarakat. Salah satu perkembangan teknologi informasi ialah perubahan pada alat pembayaran. Dewasa ini Masyarakat yang dahulu menggunakan alat pembayaran tunai (*cash based*) kini telah mulai mengenal dan menggunakan pembayaran non tunai (*non cash*) dalam melakukan berbagai aktivitas transaksi pembayaran. Salah satu instrument pembayaran non tunai yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah uang elektronik (*electronic money*) atau yang biasa disebut *e-money*. Selain faktor persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan yang mempengaruhi minat menggunakan teknologi, faktor lainnya ialah persepsi risiko. Meskipun, teknologi memberikan banyak manfaat dan kemudahan penggunaan bagi para penggunanya, ternyata masih ada sejumlah pengguna yang menolak untuk menggunakan teknologi karena terdapat masalah ketidakpastian dan keamanan. Faktor risiko keamanan ini perlu diperhatikan oleh pihak penerbit uang elektronik (*e-money*) guna meminimalkan persepsi Masyarakat akan risiko transaksi yang dapat terjadi, akibat transaksi yang dilakukan secara elektronik dengan tujuan agar pengguna uang elektronik terhindar dari berbagai kekhawatiran pada saat bertransaksi menggunakan uang elektronik. Beberapa faktor risiko yang dapat terjadi oleh pengguna uang elektronik diantaranya ialah kesalahan dalam memasukan nomor atau kode saat pengisian ulang uang elektronik akibat kesalahan pengguna sendiri.²⁰

Di zaman yang modern seperti ini banyak yang berubah dan menuntut segalanya untuk menjadi cepat dan praktis. Dengan majunya perkembangan dunia bisnis dan teknologi menyebabkan semakin banyak inovasi-inovasi bisnis yang bermunculan dari berbagai perusahaan teknologi. Salah satunya yaitu *financial technology* dimana perkembangan *fintech* di Indonesia sangat pesat terbukti dengan munculnya beberapa perusahaan star up berbasis *fintech*

²⁰Prabawani Bulan, Priambod Singgih, 'Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)' (Skripsi Universitas Diponegoro, 2016). 67

beberapa tahun terakhir ini. Salah satu aplikasi *fintech payment* yang populer saat ini yaitu DANA, DANA adalah aplikasi *fintech Payment* yang muncul pada Bulan Maret Tahun 2018 dan diresmikan pada Desember Tanggal 5 Tahun 2018. Karena DANA adalah aplikasi yang baru maka DANA telah memperkenalkan produknya melalui berbagai *platform* dan DANA juga sudah berkerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang ada di Indonesia.²¹

Manfaat dalam penggunaan aplikasi DANA yaitu Masyarakat semakin praktis dalam melakukan sebuah transaksi Masyarakat juga dengan mudah dapat melakukan transaksi yang mereka inginkan hanya dengan menggunakan *smartphone* mereka. Dengan adanya *dompet digital* saat ini manfaat kemudahan dan keefektifan dalam transaksi pembayaran maka masyarakat dengan mudah bisa menggunakan uang mereka.²²

Era digital saat ini, Masyarakat harus cerdas untuk memanfaatkan kemudahan dan keefektifan dalam berinteraksi antara satu sama lain. dengan zaman yang semakin modern dan berkembangnya bisnis *financial technology (fintech)* juga sangat mempengaruhi munculnya perusahaan *star-up* yang bergerak di sektor keuangan digital. salah satu produk dari finansial digital tersebut adalah uang elektronik (*E-money*). munculnya uang elektronik dimasyarakat yaitu untuk mengurangi peredaran uang tunai. salah satu perusahaan *financial technology (fintech)* di Indonesia yang saat ini sedang berkembang yaitu DANA dibawah naungan PT.Espay Debit Indonesia Koe. Aplikasi DANA ini sudah terdaftar dikependudukan Catatan Sipil (Dukcapil) kementerian Dalam Negeri. Aplikasi ini juga sudah mendapatkan lisensi dari Bank Indonesia (BI), aplikasi ini sudah bekerjasama dengan berbagai vendor seperti Bukalapak, tix.id, kfc, ramayana, BPJS dan 1000 *merchant* lainnya.

²¹ Gaby Lingga Safira, Felicia Goenawan, Vita Monica, "Perilaku Konsumen Dalam Memilih DANA Sebagai Aplikasi Fintech Payment", *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi*, 7.2 (2019) 2-3

²² Irna Kumala,Intan Mutia, "Pemanfaatan Aplikasi Dompet Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa", *Jurnal Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, (2020) 66

serta aplikasi ini juga sudah ada di playstore dan sudah di download lebih dari 10jt unduhan.²³

Penggalakkan penggunaan sistem pembayaran non tunai di Masyarakat dalam jangka panjang akan menghemat biaya cetak uang. Layanan pembayaran elektronik, seperti non tunai (*cashless*) tentunya sudah digandrungi oleh Masyarakat. Salah satunya yaitu DANA yang kini telah menjadi inovasi terbaru sebagai layanan dompet elektronik, dompet digital di indonesia. DANA merupakan platform pembayaran digital yang mengukung open platform dan dapat digunakan oleh berbagai aplikasi, gerai-gerai online maupun konvensional manapun. Aplikasi DANA bisa digunakan hanya dengan menggunakan ponsel. Dompet digital ini mengembangkan infrastruktur pembayaran digital dengan mempelajari best practice yang telah digunakan dan melayani ratusan jutaan pengguna dan telah terbukti keamanannya secara global. Dana telah mendapati izin dari Bank Indonesia dan hanya bekerjasama dengan bank-bank nasional diantaranya Bank Mandiri, BCA, BRI, CIMB NIAGA, BNI, PANIN BANK, BANK PERMATA, BTN dan BANK SINAR MAS. Dompet digital DANA tidak menyimpan uang siapapun kecuali uang yang diletakkan di rekening penampungan (*Escrow Account*) untuk dana *balance* pengguna.²⁴

C. Aplikasi DANA

1). Manfaat Aplikasi DANA

E-Wallet yaitu aplikasi atau layanan dompet digital yang berfungsi untuk transaksi antar pengguna agar lebih mudah di akses oleh Masyarakat. Pengguna transaksi *E-Wallet* masyarakat akan semakin mudah dalam beroperasi untuk menggunakan *E-Wallet*. Penggunaan teknologi menjadi salah satu faktor kemudahan dalam menggunakan

²³Harfian Yogi, “Klasifikasi sentimen aplikasi dompet digital DANA pada komentar di instagram menggunakan naive bayes classifier”, (Skripsi UIN Suska Riau2021) 25

²⁴ Tri Setiawan, “Analisis Pendekatan Studi Teknologi E-Bisnis Studi Kasus “Aplikasi DANA”, Jurnal Fakultas Computer Umitra 9

sebuah aplikasi *E-Wallet* DANA. Sehingga dapat memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi secara online menggunakan *E-Wallet* DANA.

E-Wallet terdapat beberapa fitur layanan yang ada di aplikasi *E-Wallet* DANA merupakan aplikasi yang dengan kemampuan teknologi dengan pertimbangan untuk melakukan transaksi dalam memfasilitasinya. Layanan ini tidak harus bertemu dengan customer servis atau teller dan dalam penggunaannya harus dipertimbangkan dalam pengguna *E-Wallet* DANA melalui transaksi secara online maupun offline. Fasilitas yang dimiliki aplikasi DANA yaitu dengan fitur kirim DANA, fitur minta DANA, dan fitur Top Up. Fitur layanan dalam aplikasi DANA dibutuhkan fitur yang lengkap agar kebutuhan dari pengguna dapat melakukan transaksi bisa terpenuhi dan memiliki keamanannya tinggi saat menggunakan aplikasi DANA.²⁵

DANA sebagai sebagai pendatang baru aplikasi *e-wallet* di Indonesia langsung menunjukkan kegigihannya untuk menjadi pioner aplikasi *e-wallet* di Indonesia. Berdasarkan fenomena transaksi non tunai merupakan sistem pembayaran digital tanpa menggunakan uang fisik yang sekarang terjadi di Masyarakat. Namun belum banyak Masyarakat yang mengetahui secara mendalam tentang kegunaan dan manfaatnya. Adapun beberapa alasan banyak yang belum menggunakan *fintech* karena dengan adanya *fintech* mendorong meningkatnya tingkat kriminal dan tingkat illegal yang dapat merugikan penggunanya. Seperti kasus penipuan yang di lakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Kemudahan *fintech* ini banyak disalahgunakan oleh oknum-oknum yang hanya untuk memperkaya kepentingan pribadi. Tetapi jika melihat dari sisi pengguna, khususnya dibidang *financial* terdapat banyak permasalahan yang dapat terselesaikan dengan adanya *fintech*. Sebagai contoh, mereka ingin menemukan metode pembayaran baru dan aman, murah, tapi tidak berupa

²⁵ Nurya Dina Abrilia, Tri Sudarwanto, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-wallet Pada Aplikasi DANA Di Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol 8.3 (2020) 1007-1008

uang tunai. Sebab, mereka perlu punya alternatif dari sekedar kartu debit atau kredit saja. Sebenarnya melakukan transaksi secara tunai sudah jauh lebih praktis dibandingkan sistem sebelumnya yang sistem barter. Akan tetapi sejalan dengan kebutuhan Masyarakat dan perkembangan teknologi informasi, sistem kemudian dianggap kurang praktis dan aman. Salah satu kurang praktis dan aman karena fisik uang tunai cepat rusak. Maka hal ini dapat mendorong munculnya inovasi dalam sistem pembayaran yang melahirkan alat pembayaran non tunai, pemahaman informasi risiko dan keamanan, pengguna aplikasi, serta minat Masyarakat akan menjadi tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana *fintech* berkembang di kalangan Masyarakat selaku agen perubahan generasi penerus bangsa.²⁶

Manfaat berpengaruh terhadap kepercayaan. Hal tersebut menunjukkan DANA pengaruhnya sangat positif bagi masyarakat sehingga manfaat dapat mempengaruhi kepercayaan pelanggan *e-wallet* DANA. Hal ini dapat saja terjadi karena teknologi informasi dapat memberikan kontribusi produktif bagi pengguna *e-wallet* DANA, sehingga dari segi manfaat hal ini menjadi dasar dalam kepercayaan pelanggan untuk menggunakan *E-wallet* DANA.²⁷

Sistem pembayaran digital secara umum di artikan sebagai pemindahan sejumlah uang dari si pembayar ke penerima. Pembayaran digital ialah pembayaran yang berbasis teknologi. Didalam pembayaran digital uang disimpan, diproses, dan diterima dalam bentuk informasi digital dan proses pemindahannya diinisialisasi melalui alat pembayaran elektronik. Pembayaran secara tradisional dilakukan melakukan uang tunai, cek, atau kartu kredit sedangkan pembayaran digital dilakukan menggunakan *software* tertentu, kartu pembayaran dan uang elektronik.

²⁶ Ayu Nadia, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Keamanan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Fintech DANA”, (Skripsi STIE Indonesia 2020) 28

²⁷ Ditiya Himawati, Mu’minatus fitriati Firdaus, “Pengaruh Word of Mouth Dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet DANA Melalui Kepercayaan Pelanggan Di Jabodetabek”, *Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, Vol 4.3 (2021) 433

Komponen-komponen utama dari sistem pembayaran digital antara lain: aplikasi pemindahan uang, infrastuktur jaringan, peraturan dan prosedur yang memerintah kegunaan dari sistem tersebut.²⁸

Fungsi dompet elektronik hamper sama dengan dompet saku. Dompet elektronik pertama kalinya di akui sebagai sebuah metode untuk menyimpan secara elektronik, namun menjadi populer karena cocok untuk menyediakan cara yang nyaman bagi pengguna internet. Dompet elektronik juga berfungsi untuk menyimpan informasi pribadi. Dengan dompet elektronik, pelanggan tidak harus mengetikka kembali informasi pribadi setiap kali mereka melakukan pembelian di situs web tersebut. Pelanggan hanya mengklik dompet elektronik setelah memilih suatu barang. Manfaat dompet elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat tanpa perlu membawa uang tunai. Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti premen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian. Risiko uang elektronik juga ada, di satu sisi terdapat beberapa manfaat dari dompet elektronik sekaligus merupakan uang elektronik, tetapi disisi lain terdapat risiko yang perlu disikapi kehati-hatian dari para penggunanya. Risiko uang elektronik yang terdapat pada dompet elektronik hilang dan dapat digunakan oleh pihak lain, Karena pada prinsipnya uang elektronik yang tersimpan pada dompet elektronik sama seperti uang tunai yang disimpan pada dompet biasa.²⁹

Persepsi kegunaan adalah sebuah keyakinan konsumen mengenai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang yang menggunakan suatu teknologi

²⁸ Jefry Tarantang, Annisa Awwaliyah, Maulidia Astuti, Meidinah Munawaroh, "Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia", *Jurnal Al Qardh Vol 4 (2019)* 65

²⁹ Afif Muamar, Samsudin, Linda Fitriyah. "Dompet Elektronik Dalam Transaksi Pelanggan OVO Menurut Perspektif Maqa-Sid Syariah", *Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Islam, Vol 5.1, (2020)* 96-97

akan bebas dari usaha. Kemudahan merupakan suatu hal yang sangat ditinjau dalam melakukan keputusan pembelian menggunakan aplikasi *e-wallet*. Setiap individu bersikap dengan cara yang menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap suatu objek tertentu. Sebagai evaluasi menyeluruh yang dilakukan konsumen terhadap suatu objek. Devinisi pembelian adalah tahap evaluasi konsumen membentuk preferensi di antara merek-merek disetiap pilihan dan juga dapat dibentuk sebagai niat untuk membeli merek yang paling disukai. Keputusan pembelian adalah proses yang berawal dari individu mengenal masalahnya, mencari informasi tentang produk atau merek tersebut seberapa alternatif yang ada dapat memecahkan masalahnya.³⁰

2). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Dompet Digital (*e-wallet*)

Dalam faktor penggunaan dompet digital merupakan perilaku seseorang yang terpengaruh oleh beberapa faktor diantaranya faktor sosiologis yang dimana faktor ini merupakan salah satu sosial ekonomi dari orang tua sangat berpengaruh pada pengukuran status sosial seseorang dimasyarakat. Sehingga status ekonomi orang tua sangat berpengaruh terhadap kebutuhan hidup.³¹

Berbagai faktor yang mempengaruhi konsumen dalam penggunaan *e-wallet* yaitu:

- a) Mobilitas adalah penentu yang digunakan untuk mengukur tingkat seorang individu merasakan manfaat yang diterima dalam *e-wallet* yang lebih fleksibel untuk digunakan terlepas dari waktu, ruang dan sangat sesuai dengan gaya hidup mobile dan aktif saat ini. Bisnis saat

³⁰ Riza hardianti Utari, Tri Kartika Pertiwi, "Persepsi Belanja Menggunakan Aplikasi E-Wallet (Studi Pada Pengguna E-Wallet DANA Di Indonesia), *Jurnal Of Information System, Applied, Management, Accounting And research*, Vol 5.1 (2021) 217-218

³¹Dwi Rorin Mauludin Insana, Ria Susanti Johan, "Analisis Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI", *Jurnal Of Applied Business And Economics*, Vol 7.2 (2020) 214

- ini sudah berkembang sesuai dengan jaman. Transaksi berbelanja yang dilakukan secara online melalui jaringan internet.
- b) Kenyamanan adalah kemudahan dan kenyamanan penggunaan serta pencapaian manfaat melalui penggunaan yang didorong dari partibilitas dan aksesibilitas langsung. Kenyamanan layanan ponsel sebagai pendukung didefinisikan sebagai kelincahan, aksesibilitas dan ketersediaan, dan fleksibilitas waktu dan ruang.
 - c) Kesesuaian didefinisikan sebagai keselarasan tentang pendapat dan paham dan efektivitas operasional dari layanan baru dibandingkan dengan nilai-nilai inovatis, potensial, dan tersedia, itu juga merupakan integrasi operasi yang efektif dan teknologi baru untuk meningkatkan kinerja pekerjaan.
 - d) Pengetahuan membantu konsumen untuk melakukan transaksi jual beli produk atau layanan dengan mudah. Pengetahuan layanan dapat membantu konsumen mengidentifikasi inovasi dan keiginan dari, teknologi baru, sehingga menerapkan layanan lebih cepat dan mudah. Dengan konsumen mengetahui tentang sistem tersebut, maka konsumen dapat mengidentifikasi sebagai kinerja yang dilakukan dari pembayaran *e-wallet*.
 - e) Kepercayaan didefinisikan sebagai kesediaan untuk menggunakan layanan baru dengan rasa nyaman, aman dan menerima resiko. Kepercayaan adalah kesediaan individu untuk mengambil risiko agar kebutuhan mereka terpenuhi.
 - f) Risiko menjadi hal yang sangat diperhatikan baik konsumen maupun bagi pengembang layanan pembayaran *e-wallet*. Risiko adalah 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 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.³²

3) Strategi Pemasaran

Adapun beberapa strategi yang dilakukan oleh aplikasi DANA untuk menarik peminat menggunakan aplikasi ini antara lain:

a. Banyak Diterima Di *Merchant-Merchant*

Salah satu yang menjadi daya tarik DANA bagi Masyarakat sehingga lebih menggunakan DANA daripada dompet digital lainnya adalah banyak tersedia di merchant yang bekerjasama dengan DANA. Pada model perilaku konsumen yang sederhana terdapat stimulus pemasaran dan stimulus lain yaitu stimulus yang di jalankan produsen atau pemasar. Saat ini sudah ratusan merchant yang menjadi rekanan DANA antara lain seperti *Hypermart, Cinemaxx, Matahari dept, store, Chattime, Shilin* dan masih banyak lagi.³³

b. *Sales Promotion*

Sales promotion yaitu bentuk mengajak langsung konsumen menggunakan berbagai penggunaan insentif yang dibentuk untuk merangsang konsumen membeli produk dengan segera atau dapat meningkatkan jumlah barang yang dibeli konsumen. Melalui promosi *sales promotion* perusahaan memperoleh konsumen baru, mendorong konsumen untuk membeli lebih banyak barang atau jasa, menyerang promosi yang dilakukan oleh pesaing, meningkatkan penjualan/pembelian tanpa direncanakan sebelumnya oleh calon konsumen maupun konsumen, promosi dapat juga untuk melancarkan kerjasama yang erat dengan pengecer.³⁴

³² Eddy Madiono Sutanto, Yessica, “Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA”, *Jurnal Of Business And Banking, Vol 10.1 (2020) 58-59*

³³ Susanto, “Daya Tarik Dompet Digital”, *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis, Vol 6.1 (2021) 47-48*

³⁴ Lowi Nur Faizah, Marta Tri Lestari, “Pengaruh sales Promotion Terhadap Sikap Konsumen Pengguna Aplikasi DANA Pada Masyarakat Kota Bandung”, *Jurnal Social Perti, Vol 1.1, (2021) 6*

c. Banyaknya Promosi

Dapat diketahui bahwa DANA seringkali menawarkan hal-hal yang menarik seperti diadakannya Promosi. Dengan diadakannya promosi, pengguna sangat diuntungkan dan merasa puas karena puas karena adanya promosi DANA ini bisa mengurangi harga asli dari setiap belanjaan yang dibeli menjadi harga yang lebih murah. Promosi adalah semua jenis kegiatan pemasaran yang ditunjukkan untuk mendorong permintaan konsumen atas produk yang ditawarkan produsen atau penjual. DANA gencar melakukan promosi penjualan baik berupa *cashback*, maupun *Vocher* agar konsumen merasa memperoleh keuntungan.

d. Kemudahan Bertransaksi

DANA menawarkan kemudahan-kemudahan dalam fitur-fiturnya sehingga membuat konsumen merasa lebih mudah dalam menjalankan aktifitas. Hal ini membuat konsumen sering membandingkan DANA dengan dompet digital lainnya. Sehingga DANA lebih diminati oleh Masyarakat.

e. Iklan

Iklan adalah segala bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa secara nonpersonal oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran. Iklan sebagai salah satu bentuk pesan yang disampaikan oleh produsen kepada khalayak sebagai calon konsumen mereka. Tujuan mengiklankan sebuah produk yaitu untuk mempengaruhi konsumen dalam melakukan suatu keputusan. Pengguna sosial media saat ini dapat dimanfaatkan untuk mengiklankan produk dan perusahaan. Beriklan di sosial media bisa dilakukan dengan mudah, cepat dan lebih hemat. Para pengguna sosial media dapat mengakses iklan tersebut setiap saat. Selain itu, iklan memiliki beberapa tujuan khusus di antaranya untuk membentuk kesadaran akan

suatu produk atau merek baru, dengan menginformasikan fitur dan keunggulan produk.³⁵

Pada awal mula dikenalkan metode pembayaran dengan dompet digital perusahaan dompet digital menggunakan strategi pemasaran dengan promosi dalam bentuk subsidi pasar atau biasa disebut dengan strategi “bakar uang”. Perusahaan saling bersaing dengan menawarkan berbagai potongan harga untuk menarik Masyarakat menggunakan dompet digital mereka. DANA juga menawarkan jenis promosi penjualan yang hampir sama dengan Gopay dan OVO yaitu masih seputar diskon, *Cashbak* dan *vocher*. Promosi penjualan yang dilakukan terus-menerus oleh dompet digital membuat pengguna ketergantungan dengan promosi penjualan. Beberapa pengguna hanya terpaku pada promo dan beralih pada uang tunai ketika tidak ada promo lagi. Hal ini menjadi suatu yang harus diperhatikan lagi karena konsumen belum menjadikan pengguna dompet digital sebagai kebiasaan dalam bertransaksi meskipun berdasarkan data sebelumnya masyarakat Indonesia telah menggunakan dompet digital sebagai alat pembayaran sehari-hari.

4) Fitur-Fitur Dalam Aplikasi DANA

Aplikasi DANA juga menyediakan fitur-fitur untuk memuaskan kebutuhan konsumen. Fitur yang disediakan sangat memuaskan kebutuhan konsumen dapat meningkatkan keunggulan dalam persaingan. Konsumen yang puas terhadap produk dan jasa cenderung untuk membeli kembali produk dan menggunakannya kembali pada saat kebutuhan yang sama muncul kembali di kemudian hari³⁶. Adapun beberapa fitur antara lain, yaitu :

³⁵ Aisyah Febriani, “Pengaruh Fitur Layanan Dan Iklan Media Sosial Instagram Terhadap Sikap Konsumen Pengunjung Mall Margo City”, *Jurnal Seminar Nasional Terapan Riset Inovatis (SENTRINOV)*, Vol 6.2, (2020) 224-225

³⁶ Chusnah, Khairunnisa Tri Indriana, “Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Kepuasan Konsumen Fintech”, *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, Vol 3.1 (2020) 114

- a) Fitur *Nearby Me*. Fitur ini dihadirkan untuk memudahkan pengguna menemukan mitra *merchant* DANA yang dekat dengan lokasi mereka. Pengguna bisa mengklik fitur ini pada halaman utama aplikasi DANA. Untuk selanjutnya mendapatkan informasi restoran atau gerai-gerai mitra DANA yang terdekat dengan area dimana mereka berada saat itu. Untuk menjadikan informasi semakin akurat. DANA menyediakan peta yang menginformasikan berapa kilometer jarak pengguna dengan lokasi restoran atau gerai mitra DANA.
- b) Sembunyikan Jumlah saldo, pengguna aplikasi DANA dapat menggunakan fitur ini dapat menyembunyikan atau menampilkan jumlah saldo.
- c) Fitur Kirim DANA atau Send DANA, pengguna aplikasi dapat mengirim uang dengan memindai QR milik akun DANA penerima. Mengirim uang ke saldo DANA pengguna lain melalui nomor telephone atau rekening bank penerima mengirim uang antar bank-bank tanpa biaya admin.
- d) Memiliki Fitur DANA Surprise, fitur ini dapat dimainkan dengan menggunakan token. Cara untuk mendapatkan DANA Surprise yaitu dengan melakukan transaksi QR Code dengan minimum pembayaran Rp 20.000 melalui aplikasi DANA. Dari DANA surprise ini bisa mendapatkan *Cashback* Rp 20.000- Rp 1.000.000. Selain itu juga bisa mendapatkan voucher pulsa dan lain-lain.³⁷

3) **Kualitas Produk**

Kualitas produk yaitu upaya pemenuhan kebutuhan serta keinginan konsumen dengan tujuan untuk menyeimbangkan harapan konsumen. Kualitas produk merupakan kemampuan suatu produk untuk menampilkan fungsinya meliputi *durability*, *realibility*, *akurasi* *kemudahan pengoperasian*,

³⁷ Rayi Nur Syafira, “Aplikasi DANA Di Kalangan Mahasiswa (Studi Fenomenologi Aplikasi DANA Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung)”, (Skripsi Universitas pasundan 2021) 20

dan *produk improvement* serta sifat lainnya. Kualitas produk merupakan hal penting yang mempengaruhi terjadinya kepuasan konsumen. Hal penting yang menjadi landasan penjual adalah konsep produk yang berarti konsumen menyukai penjual yang menawarkan produk yang inovatif dengan kualitas yang bagus, serta kinerja terbaik. Kualitas produk mampu memperlihatkan fungsinya seperti ketahanan, handal, ketepatan serta kemudahan dalam penggunaan.

Didalam kualitas produk juga terdapat citra merek. Citra merek yaitu penilaian merek dari konsumen yang ada di pasar. Citra merek merupakan kumpulan hubungan mengenai merek yang tersimpan dalam benak atau ingatan konsumen. Jika citra merek DANA sangat positif oleh penggunaannya maka lebih besar kemungkinan konsumen akan tetap bertahan didalam satu merek tersebut.³⁸

4) Kualitas Pelayanan

Kemajuan teknologi dalam sistem berbagi pembayaran telah menggantikan peranan uang tunai yang dikenal dalam Masyarakat sebagai alat pembayaran kedalam bentuk non tunai yang lebih efektif dan efisien. Hal ini di dukung juga oleh banyaknya perusahaan dan pusat perbelanjaan yang menerima transaksi pembayaran non tunai atau biasa disebut *e-money*. Uang elektronik mengalami peningkatan yang pesat dari tahun ke tahun sehingga membuat gaya konsumtif Masyarakat saat ini mulai menunjukkan perbedaan dengan memilih tingkat kemudahan, keamanan dan kecepatan yang makin efektif. Salah satunya perusahaan uang elektronik yaitu PT Espay Debit Indonesia Koe atau sering dikenal dengan aplikasi uang elektronik adalah perusahaan yang menghadirkan produk *e-money* yaitu DANA atau yang sering disebut dompet digital. DANA hadir dengan fasilitas pembayaran transaksi baik secara online dan menjamin segala privasi dan keamanan bagi para pemakai aplikasi. Penggunaan pembayaran

³⁸Rr.Reni Angraini, “Analisis Pengaruh Kualitas Produk Dan Citra Merek Pada Loyalitas Konsumen Yang Menggunakan Aplikasi DANA Di Bakmi GM Bintaro X-Change”, *Jurnal Semarak*, 3.3 (2020) 53

uang elektronik ini secara perlahan telah merubah pola hidup dan gaya transaksi Masyarakat mulai dari pembayaran tunai sampai menjadi lebih instan transfer pada Masyarakat yang melakukan transaksi ekonomi.³⁹

Kualitas pelayanan adalah suatu perusahaan penyedia barang atau jasa yang berfokus pada upaya pemenuhan suatu kebutuhan dan keinginan dari konsumen serta ketetapan penyampaian mengenai suatu produk tersebut sehingga perusahaan dapat mengimbangi harapan konsumen. Kualitas pelayanan dalam industri jasa, pelayanan ialah suatu bentuk penyajian produk atau jasa yang sesuai ukuran yang berlaku dalam penyampaian produk atau jasa setidaknya harus sama dengan yang diinginkan oleh konsumen.

Dalam kualitas pelayanan juga pasti akan terdapat kepuasan dari konsumen yaitu tingkat perasaan senang atau kecewa. Kepuasan konsumen adalah perasaan yang tiba-tiba muncul dalam benak konsumen setelah membandingkan kinerja suatu produk.

Fitur layanan yaitu fungsi karakteristik yang ditambahkan ke fungsi dasar produk. Fitur ini merupakan alat penting bagi pemasar tradisional untuk mendefinisikan produknya dengan produk pesaing. Itu sebabnya konsumen memilih membedakan suatu produk dari pesaingnya. Sebaliknya, layanan adalah tindakan atau aktivitas yang disediakan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak memberikan kepemilikan. Terdapat beberapa fitur yang menjadi keunggulan dari *e-money*:

- a. Suatu fungsi yang membatasi transfer dan uang elektronik.
- b. Ontetikasi online, adalah otentikasi online yang dilakukan oleh penerbit kartu untuk memverifikasi transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.

³⁹Lilik Indrawati, Marcell Mathias Pattinama, "Brand image, Kualitas Pelayanan Dan Kepuasan Konsumen Di Dalam Pengaruhnya Terhadap Minat Ulang Penggunaan Aplikasi DANA", *Jurnal Bisnis Dan Manajeme*, Vol 8.1 (2021) 17-18

- c. Untuk mengumpulkan informasi, penyelenggara mengumpulkan data tentang data pelanggan yang digunakan untuk melacak penipuan.
- d. Isi ulang dan uang elektronik hanya dapat digunakan satu kali. Jika dana habis, anda tidak akan bisa menggunakan uang elektronik.
- e. Kartu pintar yang berfungsi sebagai uang elektronik yang dapat ditambahkan ke satu atau lebih aplikasi atau aplikasi lain.⁴⁰

e-wallet dengan fitur layanan yang lengkap dan memadai cenderung lebih diminati oleh konsumen untuk digunakan. Demikian juga sebaliknya, *e-wallet* dengan fitur layanan yang kurang lengkap dan kurang memadai cenderung kurang diminati oleh konsumen. Fitur layanan merupakan faktor yang dapat membuktikan kepercayaan konsumen untuk menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi secara online dan offline. Fitur layanan dapat menjadi bagian dari *perceived ease of use* yang berkaitan dengan kemudahan, efektivitas dan efisiensi yang akan diperoleh setelah menggunakan fitur layanan dari suatu teknologi.⁴¹

Sistem pembayaran adalah sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lainnya. Ada beberapa media yang digunakan untuk jadi alat pembayaran sederhana sampai pada penggunaan yang kompleks serta melibatkan berbagai lembaga. Bank Indonesia menerapkan wewenang untuk mengatur serta menjaga kelancaran sistem pembayaran di Indonesia saat ini dapat berupa tunai dan non tunai. Sistem alat pembayaran non tunai ini semakin meningkat untuk digunakan karena banyaknya inovasi yang diciptakan oleh perbankan dan perusahaan selain perbankan seperti inovasi uang elektronik

⁴⁰ Safina Eki Agustina, Anik Malikhah, Afifudin, "Pergeseran Sistem Pembayaran Uang Tunai Menjadi Aplikasi Pada Mahasiswa Di Kota Malang", *Jurnal E-JRA*, Vol 10.7, (2021) 30

⁴¹ Galang Prasetyatama, "E-Wallet: Determinan Minat Menggunakan Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Pengalaman Sebagai Variabel Moderasi", (Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta 2021) 45

berbasis kartu dan berbasis server untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Sedangkan sistem pembayaran tunai yaitu mata uang yang berlaku di Indonesia yaitu Rupiah.⁴²

5) Aplikasi DANA Terhadap Masyarakat

Aplikasi DANA yaitu aplikasi dompet digital yang pada saat ini banyak digunakan oleh Masyarakat. Aplikasi DANA juga sangat membantu aktivitas Masyarakat dalam keseharian karena fitur-fitur yang ada pada aplikasi DANA ini bukan hanya fitur transfer tetapi juga ada macam-macam fitur lainnya, seperti, Pulsa data, listrik, delivery, tarik saldo, transfer via chat, transfer via bank, pembayaran Air, Telkom, gas, internet dan cable TV, cicilan, pendidikan, digital voucher, tic id, video, dana donasi, dompet dhuafa, parker, lazada, bukalapak dan masih banyak lagi. Hanya dengan satu aplikasi kita sudah bisa membayar atau membeli semua kebutuhan yang anda inginkan. Karena fitur dalam aplikasi DANA ini sangat lengkap maka banyak peminat yang menggunakan aplikasi ini juga sudah 10jt kali di download di playstore serta komentar-komentar yang diberikan sangat positif.

Masyarakat sendiri mengakui bahwa aplikasi ini sangat membantu karena jika mereka lupa membawa dompet mereka tidak perlu lagi merasa khawatir karena jika mereka mempunyai saldo di dalam DANA mereka bisa melakukan transaksi hanya dengan menggunakan handphone. Karena fitur layanan yang disediakan oleh DANA tidak perlu merasa khawatir dan fitur layanan memudahkan penggunaannya.⁴³

Aplikasi DANA bukan hanya memberikan keuntungan tidak ada biaya admin tetapi juga selalu memberikan voucher gratis untuk potongan berbelanja, strategi ini digunakan agar pengguna aplikasi DANA merasa sangat untung dan kepuasan yang lebih banyak untuk aplikasi DANA.

⁴² Beatriks Simtya Simpleks, "Peralihan Penggunaan Alat Pembayaran Koveisional Ke Digital Pada Aplikasi DANA" (Skripsi Universitas Atma Jaya Yogyakarta 2020) 45

⁴³ Nurya Dina Abrilia, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi DANA Di Surabaya, Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), Vol 8.3, (2020) 1008

Dalam perkembangannya, sistem pembayaran secara elektronik atau bisa disebut non tunai dipengaruhi oleh perubahan pola hidup Masyarakat dan kemajuan teknologi. Salah satunya aplikasi dompet digital yang saat ini sedang banyak diminati yaitu DANA.

Aplikasi DANA bukan hanya mentransfer antar bank tetapi bisa mentransfer sesama aplikasi Dompet digital yang lain contohnya seperti, transfer DANA ke OVO, seperti melakukan transfer pada umumnya caranya pun sama hanya mencari bank yang dituju yaitu bank Cimb Niaga akan tetapi nomor rekening yang di masukkan diganti dengan nomor telephone yang terdaftar pada akun OVO kita. Selain itu DANA juga menyediakan fitur top up dimana anda bisa mengisi kembali saldo anda dengan mudah ada beberapa cara untuk melakukan top up seperti anda bisa mentransfer uang yang ada direkening anda ke akun DANA anda, juga jika anda hanya mempunyai uang tunai tidak perlu khawatir karena kita bisa melakukan top up lewat Alfamart atau Alfamidi terdekat. Sangat mudah juga sangat praktis bukan.⁴⁴

Aplikasi DANA bukan hanya digunakan oleh kalangan milenial tetapi semua kalangan remaja, dewasa bahkan orang tua pun bisa menggunakan aplikasi ini. Aplikasi DANA juga aplikasi yang diciptakan oleh karya anak bangsa. Perkembangan teknologi informasi yang saat ini memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan dan bertransaksi secara online.

Jaman yang semakin modern aktivitas Masyarakat pun semakin modern dengan adanya aplikasi-aplikasi dompet digital pada saat ini. Aplikasi dompet digital yang sangat membantu untuk melakukan transaksi Masyarakat. Aplikasi dompet digital bisa kita gunakan dimana saja dan kapan saja. Sama halnya dengan aplikasi DANA yang bisa ditemukan di berbagai *merchant-merchant* penjualan hanya dengan menggunakan QR-

⁴⁴ Rurie Wiedya Rahayu, "Pengaruh Persepsi Manfaat Kemudahan, Persepsi Risiko, Dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Aplikasi", (Skripsi Universitas Islam Indonesia 2018)
27

Code transaksi pembayaranpun selesai. Jadi tidak perlu merasa khawatir jika tidak membawa uang cash.⁴⁵

Aplikasi DANA ramai diperbincangkan oleh Masyarakat Indonesia sejak beberapa tahun belakang. Karena pemasaran kunci sukses keberhasilan suatu perusahaan sehingga perusahaan Menawarkan beragam pilihan, mulai dari pembayaran *merchant*, tagihan dan transaksi lainnya. Bertujuan untuk memaksimalkan keuntungan perusahaan. Dalam aplikasi DANA juga terdapat keunggulan dan kelemahan tersendiri. Juga fungsinya pun tidak jauh berbeda dengan aplikasi dompet digital lainnya.

Fungsi dari aplikasi DANA sendiri yaitu untuk memperjelas pengeluaran anda, dengan melihat mutasi, anda dapat memperkirakan budget yang anda habiskan. Setiap transaksi akan dilaporkan dengan rinci. Selain lebih efektif dan efisien, DANA juga mencegah anda untuk mengeluarkan effort berlebih.

Dalam aplikasi DANA anda juga bisa mentransfer uang dan bisa melakukan top up saldo mulai dari Rp.10.000. dengan saldo Rp.10.000 anda sudah bisa mentransfer dengan pengguna DANA lainnya. Dan jika penerima sudah mengunduh aplikasi DANA, baik dia maupun anda akan menerima vocher sebesar Rp.10.000 bagi pengirim dan bagi penerima menerima Rp.25.000. dalam satu aplikasi sudah bisa merangkap semua fungsi bukan.

Akun DANA yaitu dengan menggunakan nomor telephone, terus resiko apa yang akan anda dapatkan jika merubah nomor DANA, jika anda mengganti nomor telephone itu bisa berpotensi membuat saldo DANA anda akan hilang jika prosesnya berjalan tidak lancer. Banyak pengguna yang mengeluh akan hal itu karena saldo mereka yang hilang meskipun sudah melakukan sejumlah konfirmasi. Jika dibandingkan dengan kompetitor

⁴⁵ Naulia Oktaviani, “Pengaruh Kepuasan Konsumen Terhadap Pembentukan Komitmen Pelanggan Dan e-Wom Pada Pengguna Aplikasi e-Money, *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jas.* Vol 12.1, (2019) 93

mereka DANA masih terbilang kurang cekatan dalam mengatasi masalah tersebut.⁴⁶

Aplikasi DANA sudah banyak di promosikan di media sosial, dan dalam iklan yang ditampilkan ada beberapa penjelasan yang disampaikan untuk memikat pengguna agar mendownload aplikasinya. Melalui kegiatan promosi perusahaan dapat memperkenalkan suatu produk atau jasa pada konsumen. Strategi pemasaran yang mereka lakukan selalu mendapat respond positif oleh Masyarakat. Mau bayar apapun jadi semudah lewat sentuhan jari. Lewat DANA, kamu bisa melakukan transaksi apapun dengan praktis mulai dari pembayaran tagihan, transaksi *barcode scan*, hingga *e-commerce*.⁴⁷

Dalam DANA sistem terancangih, keamanan terjamin, dan banyak promo-promo menarik yang diberikan untuk memanjakan para penggunanya. *Merchant-merchant* yang sudah berkerjasama dengan DANA yaitu Alfamidi, Alfamart, BCA, BPJS Kesehatan, Bukalapak, TIX ID, Mybank, BNI, Btpn, Mandiri, ATM Bersama, Ramayana, KFC, Dan-Dan, Hokaben, Bakmi GM, Kopi Kenangan dan Sour Sally. *Merchant-merchant* yang sudah bekerjasama dengan DANA adalah *merchant-merchant* yang sangat sering kita temui setiap hari karena produknya yang bagus DANA sudah banyak bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan ternama di Indonesia.

Kekurangan dari aplikasi DANA sendiri yaitu *merchant* yang terbatas dibandingkan dengan aplikasi dompet digital lainnya seperti OVO, Gopay, dan LinkAja. Adapun kendala yang sering di jumpai oleh para konsumen yaitu *Merchant* yang saat ini sudah bekerjasama dengan DANA yang bisa di jangkau yaitu Alfamart dan Alfamidi sejauh ini DANA belum bekerjasama dengan Indomaret.

⁴⁶Naulia Oktaviani, "Pengaruh Kepuasan Konsumen Terhadap Pembentukan Komitmen Pelanggan Dan e-Wom Pada Pengguna Aplikasi e-Money.

⁴⁷Riza Hardianti Utari, Tri Kartika Pertiwi, "Persepsi Belanja Menggunakan Aplikasi E-Wallet (Studi Pada Pengguna E-Wallet DANA)", *Jurnal JISAMAR*, Vol 5.1. (2021) 218

Selain *merchant* yang terbatas aplikasi DANA juga belum menjangkau banyak pedagang kecil misalnya pedagang kaki lima, sedangkan pada aplikasi dompet digital seperti OVO dan Gopay sudah bekerjasama dengan atau sudah menjangkau ke sektor-sektor yang lebih kecil. Sejauh ini DANA hanya bekerjasama dengan kafe dan kedai kecil tapi bukan kaki lima. Sehingga membuat konsumen merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan fitur pada aplikasi ini.⁴⁸

Adapun kemudahan di fitur yang disediakan aplikasi DANA seperti fitur minta DANA sebelum adanya fitur ini pengguna DANA hanya dapat meminta dana kepada pengguna lain melalui kode *QR* miliknya. Dalam kemudahan ini merupakan cara untuk mengetahui sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh konsumen.

Beberapa pengguna ada juga yang masih bingung cara membuat akun DANA. Pada saat ini akan dijelaskan cara-cara membuat akun DANA secara detail tentang cara menggunakan pembayaran aplikasi DANA dan manfaat menggunakan aplikasi DANA.

Sebelum membuat akun DANA anda harus mendownload aplikasinya di playstore. Cara membuat akun DANA sebagai berikut:

- a. Pertama-tama install aplikasi DANA di ponsel anda
- b. Selanjutnya setelah berhasil terinstall, buka aplikasi DANA anda
- c. Kemudian masukan nomor telephone anda yang masih aktif, klik lanjutan
- d. Selanjutnya masukkan kode OTP 4 digit yang akan dikirimkan oleh DANA melalui SMS ke nomor yang tadi anda masukkan.
- e. Kemudian akan muncul halaman kode promo. Namun jika tidak muncul halaman kode promo maka lewati saja
- f. Masukan nama lengkap atau nama panggilan anda
- g. Masukan foto anda

⁴⁸ Chusnah, Khairunnisa Tri Indriana, “Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Kepuasan Konsumen Fintech”, *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, Vol 3.1, (2020) 112

- h. Pilih daftar
- i. Buat sebanyak enam PIN untuk mendukung keamanan akun DANA anda, baru klik “Lanjut”
- j. Dan selesai sudah anda membuat akun DANA anda.⁴⁹

Walaupun anda sudah membuat akun DANA anda juga harus mengupgrade ke premium. Tentunya jika anda sudah mengupgrade ke premium tentu memiliki kelebihan dibandingkan versi DANA regular.

DANA premium merupakan suatu akun DANA yang telah terverifikasi melalui biometric dan identitas. Dengan anda melakukan upgrade akun DANA premium anda akan mendapatkan beberapa keuntungan diantaranya :

- a. Memiliki batas saldo yang lebih tinggi mencapai 10 juta rupiah
- b. Dapat mengirim uang ke sesama pengguna DANA dan rekening bank lain
- c. Dapat melakukan tarikan tunai
- d. Mendapatkan berbagai penawaran special dan promo menarik lainnya

Jika anda ingin menikmati semua fitur yang ada di atas maka anda harus melakukan upgrade akun DANA dengan langkah-langkah berikut :

- a. Buka Aplikasi DANA
- b. Pada bagian dashboard DANA, klik pada menu “saya” yang terdapat dibagian pojok kanan bawah
- c. Selanjutnya klik “verifikasi akun dana”
- d. Setelah itu ambil foto eKTP dibingkai frame yang telah disediakan
- e. Kemudian anda juga akan di arahkan untuk foto selfie.
- f. Setelah pengambilan foto selfie berhasil, masukkan nomor KK di kolom yang telah disediakan. Pastikan semua data yang anda masukkan benar. Lalu klik “kirim”
- g. Tunggu sampai 24 jam proses verifikasi.

⁴⁹Chusnah, Khairunnisa Tri Indriana, “Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Kepuasan Konsumen Fintech”.

Dan akun DANA anda telah terupdate dan sudah bisa digunakan dengan aman.⁵⁰

Pada pandemi covid-19 saat ini sangat berpengaruh terhadap dompet digital karena banyak pengguna yang menggunakan aplikasi dompet digital pada saat ini. Selain membantu juga sangat mudah digunakan oleh Masyarakat. Dan transaksi dompet digital pada pandemi saat ini terus meningkat. Peningkatan dompet digital pada pandemi yaitu dikaitkan dengan berbelanja online karena pada masa pandemi diharuskan di rumah saja maka dari itu banyak Masyarakat yang melakukan transaksi secara online. Presentase pengguna *e-wallet* pada saat pandemi sudah meningkat sebanyak 44 persen. Hal yang menarik lainnya ketika belanja online lebih banyak orang yang menggunakan *e-wallet* bahkan jika dibandingkan dengan rekening bank.

Aplikasi DANA pada saat ini sudah menjadi gaya hidup yang praktis pada saat ini. Aplikasi yang menawarkan kemudahan dan kenyamanan kepada pengguna dengan berbagai macam fitur unggulan dan *platform* layanan yang terintegrasi. Dana memberikan penawaran yang lebih lengkap serta memiliki integrasi pembayaran mitra yang akan lebih banyak digunakan untuk transaksi dengan belanja online. Ditengah pandemic covid-19 seperti ini penggunaan aplikasi dompet digital DANA semakin meningkat karena akan membantu pengguna terhindar dari ancaman covid-19. Tingkat kepercayaan Masyarakat juga yang saat ini membuat aplikasi DANA terus berkembang dan berjalan dengan baik. Tanpa adanya tingkat kepercayaan dari pengguna aplikasi DANA tidak akan bertahan sampai saat ini juga berkat tingkat kualitasnya yang baik maka banyak pengguna yang menggunakan aplikasi ini sebagai sarana bertransaksi secara online. Kepada pengguna yang sudah menggunakan aplikasi DANA tidak perlu merasa

⁵⁰ Afif Muamar, Samsudin, Linda Fitriyah, “*Dompet Elektronik Dalam Transaksi Pelanggan Ovo Menurut Perspektif Maqashid Syariah*”, *Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Islam*, Vol 5.1, (2020) 100

khawatir karena data-data yang anda masukan tidak akan disalahgunakan oleh pihak DANA.⁵¹

⁵¹ Galang Prasetyama, “E-Wallet: Diterminan Minat Menggunakan Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Pengalaman Sebagai Variabel Moderasi”, (Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta 2021) 45

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dimana penelitian ini hanya menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dilakukan dengan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode penelitian terdiri :

1. Bentuk Dan Jenis Penelitian

Bentuk penelitian ini yaitu bentuk penelitian Lapangan. Jenis penelitian yaitu Kualitatif. Penelitian Kualitatif cenderung menggunakan analisis, dalam penelitian ini di landasi teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di Lapangan.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu dengan kata-kata dan tindakan, selebihnya yaitu tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data akan diambil dari dokumen, hasil wawancara dan hasil observasi. Semua data yang diambil adalah data yang didapatkan langsung di lapangan selama peneliti melakukan penelitian di Kelurahan Sumompo.

- a. Data Primer yang diperoleh yaitu dari narasumber atau pengguna yang menggunakan aplikasi DANA
- b. Data Sekunder yang di peroleh dari peneliti yaitu data yang diambil secara tidak langsung atau data yang sudah pernah ada. Di dalam penelitian yang menjadi data sekunder yaitu buku, jurnal serta penelitian-penelitian

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

a. Observasi

Observasi yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan dalam bentuk sikap, tindakan, pembicaraan dan lain-lain. Peneliti sebelum melakukan wawancara dengan narasumber peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Tempat observasi yang dituju peneliti yaitu Kelurahan

Sumompo. Tujuan observasi yaitu untuk mengamati lokasi penelitian. Informasi yang didapatkan dari hasil observasi ini dapat dijadikan gambaran peristiwa atau perilaku pada manusia dan dapat dijadikan alat ukur penelitian.

b. Wawancara

Wawancara yaitu data yang didapat langsung dari hasil pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada narasumber. Narasumber yang dimaksud yaitu masyarakat Sumompo yang menggunakan Aplikasi DANA. Wawancara berlangsung dengan proses tanya jawab antara dua orang atau lebih, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi-informasi dan keterangan-keterangan secara langsung dari responden. Peneliti mewawancarai 5 responden pada Masyarakat Sumompo dan hasil dari wawancara ke lima responden tersebut sudah disimpulkan dalam pembahasan yang ada pada Bab Empat.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu data yang diperoleh dengan bukti-bukti dalam penelitian seperti foto bersama narasumber yang menggunakan aplikasi DANA dan bukti foto Aplikasi yang digunakan.⁵² Dokumentasi yaitu hasil akhir dari wawancara, setelah peneliti selesai mewawancarai responden peneliti meminta responden untuk foto bersama sebagai bukti bahwa peneliti secara langsung turun kelapangan dan melakukan wawancara dengan responden dan melakukan wawancara dengan responden.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk penelitian ini yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif. Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul dengan menggunakan teknik pengumpulan data atau instrument yang ditetapkan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Setelah data yang dikumpulkan dari lokasi penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi maka dilakukan pengelompokan dan

⁵²Conny R.Semiawan, "Metode Penelitian Kualitatif", (Jakarta, Grasindi 2010) 25

pengurangan yang tidak penting. Setelah itu di lakukan analisis penguraian serta penarikan kesimpulan dan fokus penelitian. Bila jawaban yang di wawancarai setelah di analisis terasa kurang jelas, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu.

5. Tempat Dan Waktu

Penelitian ini bertempat di kelurahan Sumompo Kecamatan Tuminting, penelitian ini di lakukan selama 2 bulan dari Maret- April 2021.

6. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian sama halnya dengan *desain* penelitian. rancangan penelitian merupakan rencana, struktur, dan strategi penelitian yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan peneliti dan mengendalikan *variance*.⁵³

7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian kualitatif tidaklah eksternal melainkan internal. Dalam instrumen penelitian yang digunakan peneliti biasanya wawancara, peneliti mewawancarai narasumber dan menanyakan beberapa permasalahan yang ada serta observasi data ditempat penelitian. Yang menjalankan penelitian ini adalah saya sendiri sebagai peneliti dan data yang akan dipakai yaitu pertanyaan pada wawancara serta alat yang digunakan untuk mengambil dokumentasi yaitu handphone.

⁵³Farida Nugrahani, “*Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*”, (Surakarta 2014) 24

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

Ada beberapa Kelurahan yang ada di Kecamatan Tuminting salah satunya Kelurahan Sumompo, yang terdiri dari lima lingkungan dan setiap lingkungan ada kepala Lingkungan atau yang biasa disebut Pala sebagai penanggung jawab di setiap Lingkungan.

Tabel 2

NAMA-NAMA KEPALA LINGKUNGAN

No	Kepala Lingkungan	Lingkungan Jaga
1	Vera Sambo	Lingkungan Satu
2	Fredi Kundiman	Lingkungan Dua
3	Jodi Kalimpu	Lingkungan Tiga
4	Rahmat Sadu	Lingkungan Empat
5	Femi Sasau	Lingkungan Lima

Kelurahan Sumompo terbentuk dari Kecamatan Tuminting, dalam Kecamatan Tuminting terbagi dari 10 Kelurahan. Berikut nama-nama kelurahan yang ada di Kecamatan Tuminting :

Tabel 3

NAMA KELURAHAN KECAMATAN TUMINTING

No	Nama Kelurahan
1	Kelurahan Maasing
2	Kelurahan Bitungkarangria
3	Kelurahan Kampung Islam
4	Kelurahan Mahawu
5	Kelurahan Sindulang Satu
6	Kelurahan Sindulang Dua
7	Kelurahan Sumompo

8	Kelurahan Tuminting
9	Kelurahan Tumumpa Satu
10	Kelurahan Tumumpa Dua

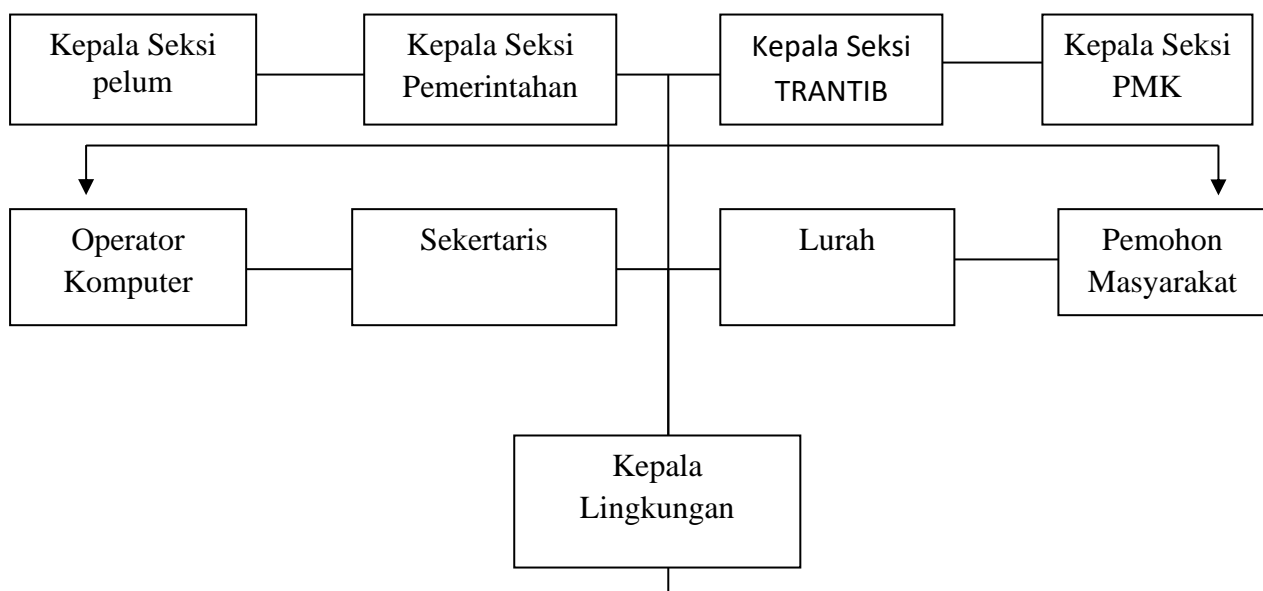
Berikut nama-nama lurah beserta masa jabatan di Kelurahan Sumompo.

Tabel 4

NAMA-NAMA LURAH DI KELURAHAN SUMOMPO

No	MASA MENJABAT	NAMA LURAH
1	2001-2008	Inder Maniku
2	2008	I Nyoman Ebenhezer. SP
3	2008-2011	Julius Lamorahan
4	2011-2012	Samuel Kunia SIP
5	2012-2013	Agus V, Panekenan, S.E
6	2013-2015	Early B, Legi, SSTP
7	2015-2017	Jusuf Therok, S.E
8	2017-2018	Jhonly R, Kasenda, SIP
9	2018 s/d Sekarang	Hentje Patimbano, SH

Rincian Tugas Di Kelurahan Sumompo



B. Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara sebagian banyak merasakan manfaat dari aplikasi DANA. Berikut kesimpulan dari hasil wawancara beberapa narasumber.

“Saudari Larasati Zainal Abidin (25) Sumompo Lingkungan Satu, memberikan pernyataan bahwa dimana sudah menggunakan aplikasi ini selama setahun dan sudah merasakan manfaat serta keuntungan selama menggunakan aplikasi DANA. Menurut saudari Laras sendiri aplikasi DANA adalah aplikasi yang sangat bagus karena aplikasinya yang mudah di download serta tidak terdapat potongan admin dalam melakukan transaksi. Aplikasi DANA juga bisa digunakan di semua kalangan bukan hanya anak muda tetapi orang tua yang mengerti internetpun bisa menggunakan aplikasi ini”.

“Saudari Aprilia Medatua (25), Sumompo lingkungan Dua. Berdasarkan hasil wawancara dengan aprilia, aprilia memberikan rating yang bagus dalam aplikasi DANA ini karena menurut aprilia sendiri yang sudah menggunakan aplikasi ini selama setahun dia merasakan banyak manfaat yang diberikan aplikasi ini kepada penggunanya. Menurut aprilia aplikasi DANA adalah aplikasi dompet digital yang sangat membantu masyarakat, aplikasi DANA juga sangat membantu masyarakat jika ingin melakukan transaksi antar bank, karena tidak perlu lagi keluar rumah hanya dengan menggunakan handphone kita sudah bisa melakukan transaksi. Dan dalam aplikasi ini aprilia belum mengalami kesusahan dalam melakukan transaksi”.

“Dara Juliana (25). Sumompo lingkungan Tiga, berdasarkan hasil wawancara dengan saudari Dara, Dara memberikan pendapat tentang aplikasi DANA yang sudah dia gunakan selama setahun ini. Menurut Dara aplikasi ini sangat membantu dia dalam melakukan transaksi, contohnya seperti ingin membeli token listrik, pulsa data, transfer antar bank. Dara hanya dengan menggunakan handphone sudah bisa melakukan semua transaksi yang dia mau, Dara juga tidak pernah mendapat kendala dalam melakukan transaksi di aplikasi DANA. Menurut Dara aplikasi DANA ini sangat menjaga keamanan data mereka dan juga tidak sembarang orang dapat masuk di akun DANA mereka karena harus menggunakan kata sandi”.

Dari keuntungan ini sesuai dengan uraian penjelasan dari isi bab dua yaitu memudahkan transaksi-transaksi seperti transfer antar bank , transaksi antar pembelian seperti pulsa listrik, pulsa data, pembayaran tix id, video dll.

Dalam keuntungan ini juga mendukung dalam pandemi kita saat ini yaitu covid-19 dengan cara melakukan transaksi tidak dengan tunai, dalam transaksi ini juga bisa melakukan transaksi di rumah saja seperti program pemerintah #Dirumahsaja juga bisa mencegah dari penyebaran covid-19.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat banyak keuntungan dari pengguna yang menggunakan aplikasi DANA. Contohnya seperti: aplikasi DANA bisa melakukan transfer antar sesama dompet digital yaitu DANA ke OVO dan tidak ada biaya admin yg dikenakan, juga aplikasi DANA sering memberikan voucher potongan harga jika ingin berbelanja melakukan pembayaran aplikasi DANA. Keuntungan lainnya juga pembelian pulsa listrik atau pulsa data yang dimana pembayarannya juga sangat murah. Berikut kesimpulan dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber:

“Fitria mahmuddin (21), Sumompo lingkungan Empat, dari hasil wawancara dengan saudari Fitria bahwa aplikasi DANA yang dia gunakan sangat membantu juga transaksinya mudah, cepat dan nyaman. Saudari Fitria menjelaskan bahwa pengguna aplikasi DANA mendapat keuntungan lebih daripada menggunakan aplikasi dompet digital lainnya karena keuntungan yang di dapat yaitu transaksi yang tidak dikenakan biaya admin”.

“Fiani Tabita Dunggio (21), Sumompo lingkungan Lima. Menurut saudari fiani aplikasi DANA adalah aplikasi yang sangat bagus karena jika dia lupa membawa dompet atau uang cash maka dia tidak perlu merasa khawatir karena dengan adanya saldo DANA dia bisa melakukan pembayaran dengan aplikasi DANA dengan cara scan barcod maka transaksi sudah bisa di lakukan. Juga keuntungan yang dia dapat yaitu mendapat voucher potongan harga”.

Dari hasil penelitian yang di lakukan maka manfaat aplikasi DANA terhadap masyarakat itu sangat bermanfaat karena kemanfaatan dalam aplikasi DANA ini juga terdapat tingkat kepercayaan oleh pengguna sehingga banyak

pengguna yang menggunakan transaksi dengan aplikasi DANA. Banyak juga pengguna yang merasa terbantu dengan menggunakan DANA akan tetapi ada juga beberapa pengguna yang berpendapat kurang baik tentang aplikasi DANA karena adakalanya voucher yang di dapat dalam aplikasi DANA itu tidak bisa digunakan sehingga banyak pengguna yang menuliskan atau berkomentar buruk tentang Aplikasi DANA di playstore.

B. Pembahasan

Penggalakkan penggunaan sistem pembayaran non tunai di Masyarakat dalam jangka panjang akan menghemat biaya cetak uang. Layanan pembayaran elektronik, seperti non tunai (*cashless*) tentunya sudah digandrungi oleh Masyarakat. Salah satunya yaitu DANA yang kini telah menjadi inovasi terbaru sebagai layanan dompet elektronik, dompet digital di Indonesia. DANA merupakan platform pembayaran digital yang mengukung open platform dan dapat digunakan oleh berbagai aplikasi, gerai-gerai online maupun konvensional manapun. Aplikasi DANA bisa digunakan hanya dengan menggunakan ponsel.

Sebuah dompet elektronik sisi klien pada umumnya mudah untuk digunakan. Setelah perangkat lunak tersebut terpasang, pengguna dapat mulai memasukkan semua informasi yang tepat. Sewaktu pembayaran/lapor-keluar (*check out*) di halaman situs e-niaga, peranti lunak dompet elektronik tersebut dapat secara otomatis memasukan informasi pengguna pada formulir daring. Biasanya perangkat lunak elektronik akan meminta kata sandi sebelum mengisi formulir, langkah ini menjadi menjaga pengguna yang tidak sah agar tidak bisa melihat informasi pribadi yang disimpan.

Manfaat Aplikasi DANA Bagi Masyarakat Sumompo, Aplikasi DANA yaitu salah satu aplikasi yang saat ini sangat banyak di minati karena cara pemakaiannya yang mudah dan praktis. Aplikasi DANA juga memberikan beberapa keuntungan kepada penggunanya, contohnya seperti, memberikan voucher belanja dan tidak ada biaya admin di setiap transaksi.

Dari hasil penelitian ini saya sebagai peneliti sudah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber. Narasumber yang saya wawancarai adalah mereka yang sudah menggunakan aplikasi DANA ini selama setahun. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dan narasumber ada beberapa pendapat yang berbeda dari setiap pengguna.

Begitupula orang yang tidak termaksud dalam wawancara ini orang yang tidak menggunakan aplikasi DANA atau belum pernah menggunakan aplikasi DANA saya menjelaskan manfaat dan keuntungan dari aplikasi DANA. Selebihnya sudah di jelaskan di devinisi Bab II sejarah dan lain-lainya.

Kembali lagi ke rumusan masalah tentang bagaiman mana manfaat aplikasi DANA terhadap transaksi Masyarakat Sumompo. Sekiranya kebanyakan orang bisa mengerti dan memahami apa-apa saja manfaat dari aplikasi DANA.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Manfaat aplikasi DANA bagi masyarakat yaitu sangat memudahkan untuk bertransaksi karena semua jenis pembayaran bisa dilakukan hanya dengan menggunakan aplikasi DANA serta manfaat yang dirasakan dalam menggunakan aplikasi DANA yaitu tidak ada potongan admin dalam bertransaksi.

B. Saran

a. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya, disarankan untuk meningkatkan ketelitian dengan baik dalam kelengkapan data penelitian. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan, tanpa melupakan nilai keaslian, dalam penelitian ini. Khususnya penelitian mengenai manfaat aplikasi DANA terhadap masyarakat Sumompo.

b. Pengguna Aplikasi DANA

Bagi para pengguna aplikasi DANA, disarankan untuk bisa menggunakan aplikasi DANA dengan sebaik mungkin tanpa disalahgunakan, agar tidak merugikan pengguna maupun pemilik aplikasi.

c. Aplikasi DANA

Dikarenakan sudah banyak Masyarakat yang menggunakan aplikasi DANA, maka saran untuk aplikasi ini jika ada pembaruan sistem harus lebih diperhatikan lagi agar tidak menimbulkan masalah dalam melakukan transaksi yang membuat pengguna merasa kecewa dalam menggunakan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Choiril. (2018), E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syari'ah, Jurnal Qawanin.
- Angraini, Rr. Reni. (2020), Analisis Pengaruh Kualitas Produk Dan Citra Merek Pada Loyalitas Konsumen Yang Menggunakan Aplikasi DANA Di Bakmi GM Bintaro X-Change, Jurnal Semarak.
- Agustina, Eki, Safina. Malika, Anik. Afifudin. (2021), Pergeseran Sistem Pembayaran Uang Tunai Menjadi Aplikasi Pada Mahasiswa Di Kota Malang, Jurnal E-JRA.
- Abrilia, Dina, Nurya. Sudarwanto, Tri. (2020), Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi DANA Surabaya, Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN).
- Chusnah. Indriana, Tri, Khairunnisa. (2020), Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Kepuasan Konsumen Fintech, Jurnal Ekonomi Dan Bisnis.
- Febrilian, Ika. Pratiwi, Puspita Shela. Djatikusumo, Irianto. (2020), Minat Penggunaan Cashless Payment System-Dompet Digital Pada Mahasiswa Di FE UNJ, Jurnal Riset
- Faizah, Nur, Lowi. Lestari, Tri, Marta. (2021), Pengaruh sales Promotion Terhadap Sikap Konsumen Pengguna Aplikasi DANA Pada Masyarakat Kota Bandung, Jurnal Social Perti,
- Febriani, Aisyah. (2020), Pengaruh Fitur Layanan Dan Iklan Media Sosial Instagram Terhadap Sikap Konsumen (Studi Kasus Pada Transaksi Offline Store Melalui Aplikasi DANA Oleh Pengunjung Mall Margo City), Jurnal Seminar Nasional Terapan Riset Inovatis (SENTRINOV).
- Gerungai, Y.T, Natalia. Pelealu, Angelina. Nangoi, B, Grace. (2018). Analisis Penerapan Sistem Transaksi Non Tunai Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah Pada Dinas Lingkungan Hidup Kota Bitung, Jurnal Riset Akuntansi Going Concern.
- Himawati, Ditiya. Firdaus, Fitrianti, Mu'minat. (2021), Pengaruh Word of Mouth Dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet DANA Melalui Kepercayaan Pelanggan Di Jabodetabek", Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia.

- Insana, Maulidin, Rorin, Dwi. Johan, Susanti Ria. (2020), Analisis Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI, Jurnal Of Applied Business And Economics.
- Indrawati, Lilik. Pattinama, Mathias, Marcell. (2021), Brand image, Kualitas Pelayanan Dan Kepuasan Konsumen Di Dalam Pengaruhnya Terhadap Minat Ulang Penggunaan Aplikasi DANA, Jurnal Bisnis Dan Manajemen.
- Kumala, Irna. Mutia, Intan. (2020),Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa, Jurnal Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK).
- Kusnawan, Agus. Silaswara, Diana. Andy, Sefung,Tjong. (2019), Pengaruh Diskon Pada Aplikasi e-wallet Terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Implusif Konsumen Milenial Di Wilayah Tangerang, Jurnal Sains Manajemen.
- Moelgini, Yoke. Nursari,Ayu. Suparta,IWayan. (2019), Pengaruh Pembayaran Non Tunai Terhadap Jumlah Uang Yang Diminta Masyarakat (M1) Dan Perekonomian, Jurnal Ekonomi Pembangunan.
- Munawaroh, Meidinah. Tarantang, Jefry. Awwaliyah,Annisa. Astuti,Maulidia, (2019), Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia, Jurnal Al Qardh.
- Muamar, Afif. Samsudin. Fitriyah, Linda. (2020), Dompot Elektronik Dalam Transaksi Pelanggan OVO Menurut Perspektif Maqa-Sid Syariah, Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Islam.
- Nuha, Ulin. Qomar, Nurul, Moh. Maulana, Anissa, rafika. (2020), Perlukah E-Wallet Berbasis Syariah, Jurnal Of Islamic Banking And Finance.
- Oktaviani,Naulia. Astuti,Widji. Firdiansjah,Achmad. (2019), Pengaruh Kepuasan Konsumen Terhadap Pembentukan Komitmen Pelanggan Dan e-Wom Pada Pengguna Aplikasi e-Money “OVO”, Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jasa.
- Purba, Br, Almasura, Maria. Putri, Satria, Primadani, Berlian. (2020), Penengaruh Promosi Penjualan Terhadap Respon Khalayak Pengguna Aplikasi LinkAja, Jurnal e-Proceeding Of Management.
- Setiawan,Tri. Analisis Pendekatan Studi Teknologi E-Bisnis Studi Kasus “Aplikasi DANA, Jurnal Fakultas Computer Umitra.

- Salam, Rangga . (2020), Analisis Faktor-Faktor Yang Menentukan Preferensi Masyarakat Kota Medan Terhadap Pembayaran Non Tunai, Jurnal Ekonomi Islam.
- Safira, Lingga, Gaby. Goenawan,Felicia. Monica,Vita.(2019),Perilaku Konsumen Dalam Memilih DANA Sebagai Aplikasi Fintech Payment, Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi.
- Situmorang, Kristina, Maria. (2021), Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Pengguna Uang Elektronik (Dompet Digital) Sebagai Alat Pembayaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Medan”, Jurnal Ilmiah Magister Manajemen.
- Sutanto, Mediono, Eddy. Yessica. (2020), Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA, Jurnal Of Business And Banking.
- Susanto. (2021), Daya Tarik Dompet Digital, Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis.
- Tazkiyyaturrohmah, Rifqy. (2018), Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi, Jurnal Muslim Heritage.
- Tarantang,Jefry. Awwaliyah,Annisa. Astuti,Maulidia. Munawaroh, Meidinah. (2019), Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia,Jurnal Al Qardh
- Usman,Rachmadi. (2017), Karateristik Uang ElektronikDalam System Pembayaran, Jurnal Yuridika.
- Utari, Hardianti, Riza. Pertiwi, Kartika, Tri. (2021), Persepsi Belanja Menggunakan Aplikasi E-Wallet (Studi Pada Pengguna E-Wallet DANA Di Indonesia), Jurnal Of Information System, Applied, Management, Accounting And research.
- Bulan, Prabawani. Singgih,Priambod. (2016), Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang, (Skripsi Universitas Diponegoro).
- Badarudin, Rahmat, Nanda, Ade. (2019), Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Di Yogyakarta Dalam Menggunakan Uang Elektronik (E-Money), (Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara Yogyakarta).

- Mashadi, Muslikun. (2018), Akuntabilitas Ideal Bunga Rampai Gagasan Seorang Akuntan Holistic (Skripsi Yogyakarta: CV. Budi Utama).
- Nadia, Ayu. (2020), Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Keamanan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Fintech DANA, (Skripsi STIE Indonesia)
- Nurbawi. Tinjauan Hukum Islam Tentang Layanan Transaksi Digital Aplikasi DANA Pada Financial Technology, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan).
- Prasetyatama, Galang. (2021), E-Wallet: Determinan Minat Menggunakan Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Pengalaman Sebagai Variabel Moderasi, (Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta)
- Radiansyah, Muhammad . Analisis Persepsi Masyarakat Muslim Terhadap Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Di Kota Medan, (Skripsi UIN Sumatra Utara).
- Rahayu, Wiedya, Rurie. (2018), Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko, Dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Gopay Dari PT Gojek Indonesia, (Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta).
- Syafira, Nur, Rayi. (2021), Aplikasi DANA Di Kalangan Mahasiswa (Studi Fenomenologi Aplikasi DANA Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung, (Skripsi Universitas pasundan).
- Sibarani, Isabeth, Desica. (2020), Pengaruh Promosi Penjualan Kualitas Layanan Dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Dompot Digital (e-wallet) Dengan Pendapatan Sebagai Pemoderasi (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Yogyakarta), (Skripsi Universitas Duta Wacana Yogyakarta).
- Simpleks, Simtya, Beatriks. (2020), Peralihan Penggunaan Alat Pembayaran Kovesional Ke Digital Pada Aplikasi DANA, (Skripsi Universitas Atma Jaya Yogyakarta)
- Yogi, Harfian. (2021), Klasifikasi sentimen aplikasi dompet digital DANA pada komentar di instagram menggunakan naive bayes classifier, (Skripsi UIN Suska Riau).
- Nugrahani, Farida. (2014), Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa, Surakarta
- Semiawan, R, Conny. (2010), Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta, Grasindi).

Rosalinda. (2014), Ekonomi Islam,(Jakarta, PT Raja Grafindo).

LAMPIRAN

Proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

1. Mencari responden pengguna aplikasi DANA.
2. Menanyakan kepada pengguna aplikasi DANA apakah bisa dilakukan wawancara atau tidak.
3. Setelah Pengguna DANA menyetujui untuk melakukan wawancara maka peneliti menanyakan kepada Pengguna perihal waktu untuk bertemu.
4. Melihat/mengobservasi tempat yang akan dilakukan penelitian.
5. Memasukkan berkas untuk membuat surat penelitian, kemudian suratnya dibuat dari fakultas setelah surat penelitian telah selesai dibuat, peneliti memasukkan surat penelitian di kantor Kelurahan Sumompo.
6. Setelah dari kantor Kelurahan Sumompo menyetujui untuk dilakukan penelitian disekitar Kelurahan Sumompo maka peneliti akan menghubungi kembali responden pengguna DANA tersebut.
7. Kemudian setelah selesai menghubungi responden pengguna DANA dan bertemu secara langsung maka peneliti menjelaskan maksud dan tujuan untuk bertemu dengan Pengguna DANA.
8. Setelah selesai menjelaskan maka peneliti menanyakan beberapa pertanyaan kepada responden pengguna DANA.

Alat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian :

1. Membawa kertas yang sudah tertulis pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden.
2. Peneliti menggunakan buku dan polpen untuk mencatat jawaban jawaban yang telah dijawab oleh responden.
3. Peneliti menggunakan handphone untuk merekam dan mengambil dokumentasi saat penelitian dilakukan.

Data responden yang telah diwawancarai :

1. Larasati zainal abidin, umur 25 tahun, pekerjaan mahasiswa yang sudah memakai Aplikasi DANA sejak Januari 2019.
2. Aprilia medatua, umur 25 tahun, pekerjaan ibu rumah tangga yang sudah memakai Aplikasi DANA sejak tahun 2019.
3. Dara Juliana, umur 25 tahun, pekerjaan mahasiswa yang sudah memakai Aplikasi DANA sejak tahun 2020.
4. Fitria Mahmuddin, umur 21 tahun, pekerjaan mahasiswa yang sudah memakai Aplikasi DANA sejak tahun 2019.
5. Fiani Dunggio, umur 21 tahun, pekerjaan Mahasiswa yang sudah memakai Aplikasi DANA sejak tahun 2019.

Pertanyaan-pertanyaan yang diwawancarai:

- 1) Menurut anda apa itu aplikasi DANA?
- 2) Ketika anda sudah mendownload aplikasi tersebut bagaimana langkah selanjutnya untuk mengaktifkan aplikasi tersebut?
- 3) Sudah berapa lama anda bertransaksi online menggunakan aplikasi DANA?
- 4) Apakah dengan menggunakan aplikasi DANA mempermudah anda bertransaksi?
- 5) Jika mempermudah anda dalam bertransaksi, bagaimana tanggapan anda tentang aplikasi tersebut?
- 6) Jenis transaksi apa yang anda lakukan dalam aplikasi DANA?
- 7) Jenis transaksi apa saja yang ada di dalam aplikasi DANA, yang anda ketahui?
- 8) Apa alasan anda menggunakan aplikasi DANA?

- 9) Menurut anda apakah aplikasi tersebut aman untuk digunakan? Jika aman tolong berikan penjelasan yang spesifik, jika tidak, tolong jelaskan mengapa tidak bisa digunakan?
- 10) Menurut anda aplikasi DANA cocok untuk semua kalangan?
- 11) Sejak kapan anda menggunakan aplikasi tersebut?
- 12) Apakah selama anda melakukan transaksi di aplikasi DANA terdapat potongan Admin?

Ada sekitar 12 pertanyaan yang ditanyakan kepada responden. Wawancara yang dilakukan menggunakan bahasa Manado, kemudian setelah selesai melakukan wawancara, peneliti menulis didalam skripsi bab 4 diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dokumentasi selama penelitian







Gambar ini diambil pada saat melakukan wawancara dengan saudari Larazati Zainal Abidin, pada tanggal 30 Mei 2021



Gambar ini diambil pada saat melakukan wawancara dengan saudari Aprilia Medatua, pada tanggal 30 Mei 2021



Gambar ini diambil pada saat melakukan wawancara dengan saudari Dara Juliana, pada tanggal 30 Mei 2021



Gambar ini diambil pada saat melakukan wawancara dengan saudari Fitria mahmuddin, pada tanggal 3 Juni 2021.

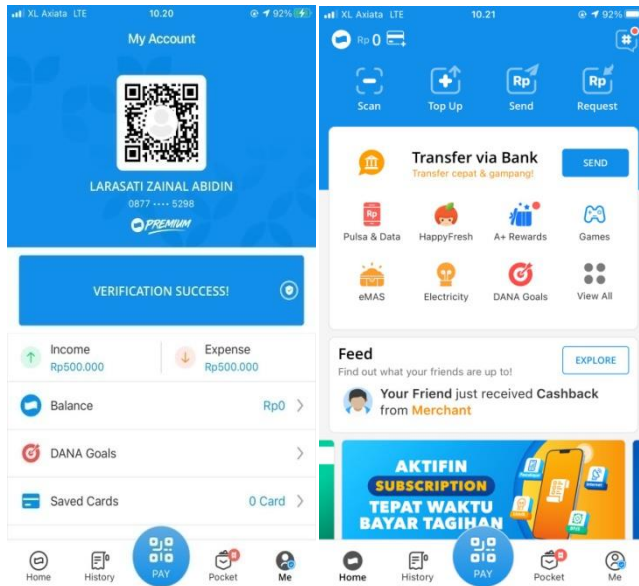


Gambar ini diambil pada saat melakukan wawancara dengan saudari Fiani dunggio,
pada tanggal 5 Juni 2021

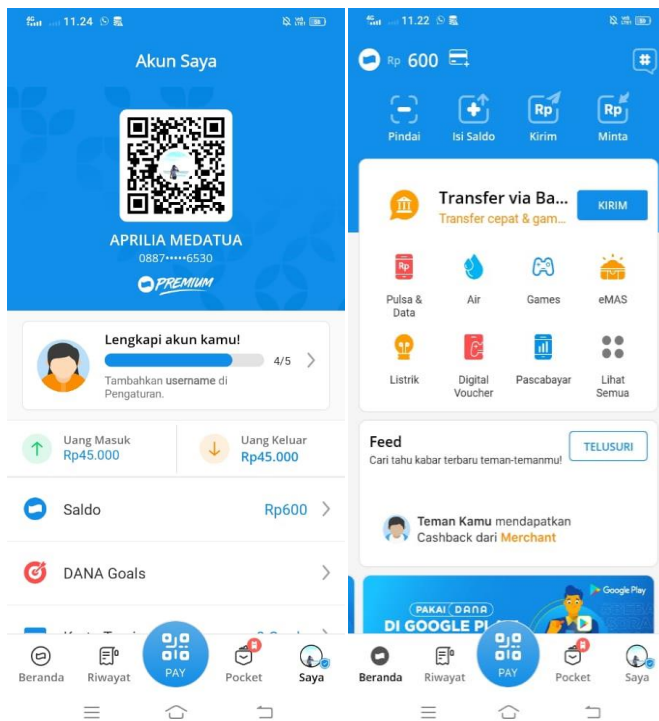


Akun DANA Responden

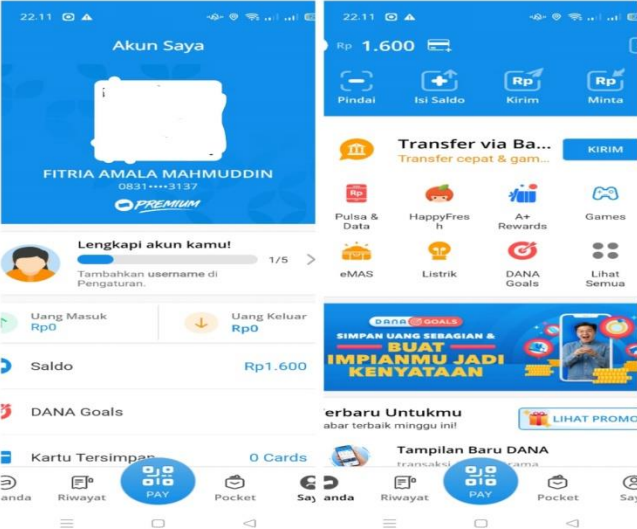
Larasati Zainal Abidin



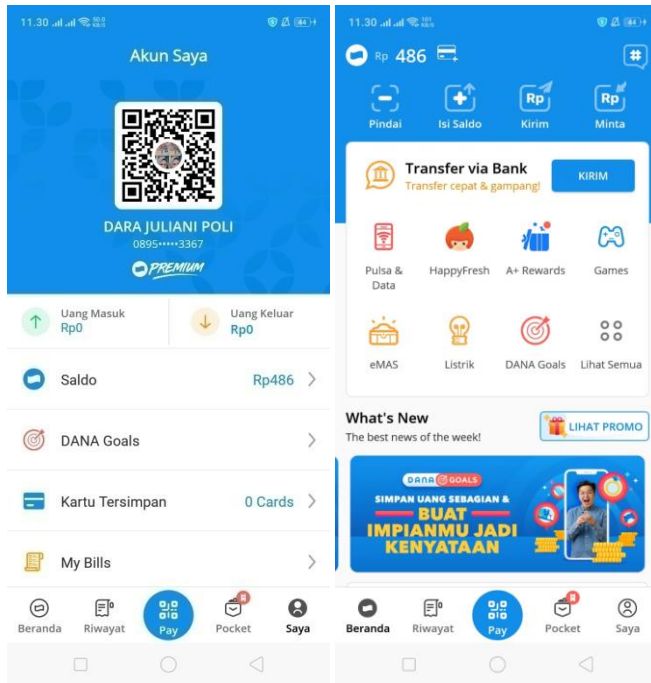
Aprilia Medatua



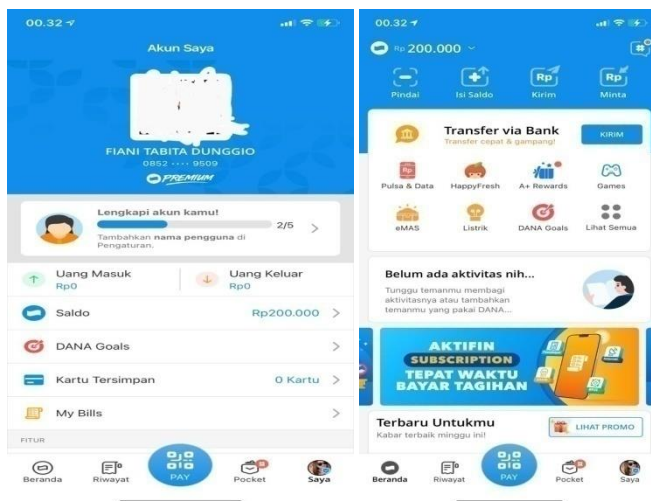
Fitria Mahmuddin



Dara Juliana



Fiani Dunggio



Daftar Riwayat Hidup

A. Biodata Pribadi

Nama : Sandrina Puspitha Putri Samuel
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat & Tanggal Lahir : Bolmut, 22 Juni 1999
Pekerjaan : Mahasiswa
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat Sekarang : Jl Eddy Gagola, Sumompo Lingkungan Lima
No. Hp : 085656254706
Email : HusainMit174@gmail.com

B. Nama Orang Tua

a. Ayah

Nama : Naslin Samuel
Pekerjaan : Wiraswasta

b. Ibu

Nama : Nurjannah Husain
Pekerjaan : IRT

C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 13 Manado 2005-2011
SMP : SMP Al-Khairaat Manado

SMA : SMK Al-Khairaat Manado

IAIN Manado : 2017-2021

D. Pengalaman Organisasi

Anggota Generasi Baru Indonesia (Genbi)

Anggota PRM. Ar-Rahmah

E. Pengalaman Kerja

Magang Selama 4 bulan di Kementrian Agama Kota Manado

Kerja Toko setiap libur semester

Magang selama 4 bulan di PT Samsung Servis Center