

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi, ada peningkatan yang sesuai dalam ketersediaan alat yang dapat meningkatkan dan merampingkan rutinitas sehari-hari manusia. Salah satu metode untuk memfasilitasi proses menabung, mendonasikan uang kepada orang lain, dan mengelola dana adalah melalui penggunaan dompet digital. Selain itu, kemunculan dompet digital telah memungkinkan kenyamanan pembayaran *mobile*, membuat kartu kredit, kartu debit, dan uang tunai menjadi tidak berguna (Daulay & Gita, 2020).

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.888/40/PBI/2016 menekankan perlunya kemajuan yang berkelanjutan dalam teknologi dan sistem informasi, khususnya di bidang teknologi finansial, yang sering dikenal sebagai tekfin. Industri *fintech* sekarang beroperasi sebagai pendekatan berbasis teknologi untuk memberikan layanan keuangan digital. Industri *fintech* telah memasukkan teknologi untuk sistem pembayaran elektronik, yang mencakup kartu pintar yang dilengkapi dengan sensor dan aplikasi. Dompet digital, semacam mata uang elektronik, menggunakan *One Time Password* (OTP), *Near Field Communication* (NFC), dan *Quick Response Codes* (QR Codes) untuk memfasilitasi proses pembayaran (Afolo & Dewi, 2022).

Akses ke dompet digital sebagai sistem pembayaran elektronik memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat umum, yang

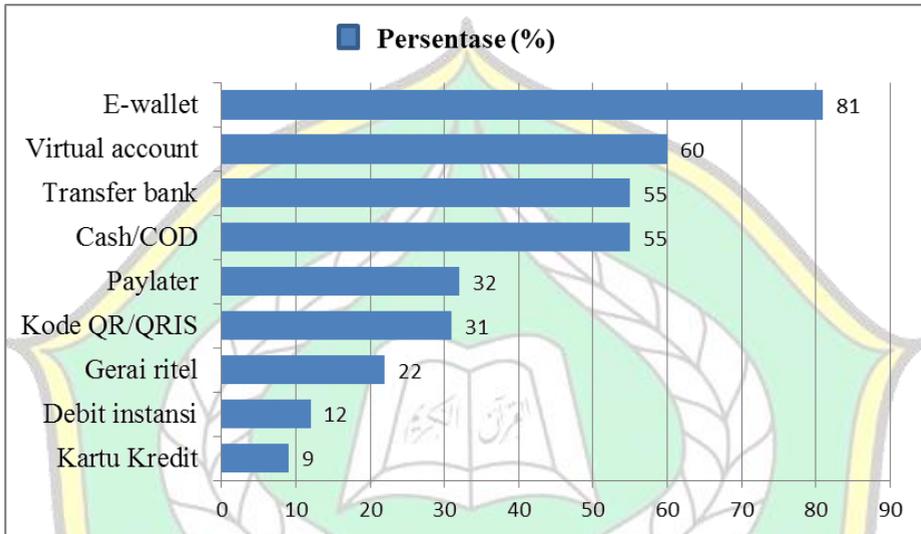
mungkin mengarah pada perubahan cara hidup mereka. Ketika membandingkan dompet digital dengan uang tunai, terlihat jelas bahwa metode pembayaran non-tunai memiliki beberapa keuntungan. Individu yang menggunakan dompet digital harus mengisi ulang dana mereka agar dapat menggunakan aplikasi untuk melakukan transaksi, baik secara *online* maupun *offline*. Individu dapat menggunakan dompet digital untuk berbagai macam transaksi (Margareta Sherly Kurniawan, Phan Oktavius Theo Adreas Riyadi, 2022).

Indonesia memiliki berbagai aplikasi pembayaran *e-wallet* yang populer dan terus berkembang, termasuk Go-Pay oleh Gojek, T-Cash oleh Telkomsel, OVO, DANA, dan Link Aja. Aplikasi-aplikasi ini sudah tersedia untuk digunakan dalam transaksi *online* dan memiliki kemampuan untuk menyimpan uang dengan aman dalam format digital. Dompet elektronik DANA adalah dompet digital yang baru saja diluncurkan di Indonesia. Elang Sejahtera Mandiri, anak perusahaan PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK), bermitra dengan *Ant Financial* dan pertama kali diperkenalkan kepada publik pada 5 Desember 2018. Tujuan utama dari dompet elektronik DANA adalah untuk memfasilitasi transaksi digital yang lancar tanpa memerlukan mata uang fisik atau kartu kredit (Abrilia & Sudarwanto, 2022).

Program DANA memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi non-tunai, sehingga tidak perlu membawa uang fisik. Hal ini dikarenakan jumlah yang ada di dalam dompet digital DANA memungkinkan pembelian dan transaksi yang mudah dilakukan

(Margareta Sherly Kurniawan, Phan Oktavius Theo Adreas Riyadi, 2022).

Gambar 1.1
Metode pembayaran yang paling banyak digunakan di Indonesia Tahun 2023



Sumber: East Ventures.id dalam goodstars.id (20 April 2023) diolah oleh peneliti

Elemen lain yang berkontribusi terhadap peningkatan jumlah transaksi keuangan digital di Indonesia adalah aksesibilitas dompet digital. Pada kuartal ketiga tahun 2023, terdapat peningkatan 10,34% dalam transaksi uang elektronik di Uni Eropa, dengan nilai total Rp116,54 triliun (Bank Indonesia, 2023).

Semakin banyak orang yang memilih untuk menggunakan dompet digital daripada kartu kredit. Menurut penelitian yang dilakukan oleh East Ventures (EV), diproyeksikan bahwa dompet elektronik mencapai 81% dari semua pembayaran di Indonesia pada

tahun 2023. Akun virtual menyumbang 60%. Alternatif pembayaran melalui transfer bank dan cash on delivery (COD) menyumbang 55% dari total keseluruhan. Selain itu, tingkat penggunaan metode paylater dan QR/QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) masing-masing sebesar 32% dan 31% pada tahun 2022 (Goodstats. 2023).

Peneliti telah mengamati bahwa dompet elektronik DANA semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia sebagai salah satu platform dompet elektronik yang sedang berkembang. Konsep platform terbuka yang mendasari platform ini memungkinkan integrasi aplikasi DANA dengan metode pembayaran lain dan penggabungannya ke dalam platform lain. Individu dari berbagai latar belakang sosial, budaya, dan komersial dapat menggunakan DANA melalui saluran *online* dan *offline*. Selain itu, DANA, sebuah dompet elektronik, disahkan dan diawasi oleh Bank Indonesia. Empat lisensi yang ditawarkan oleh perusahaan meliputi uang elektronik, likuiditas keuangan digital, pengiriman uang, dan dompet digital. Lisensi-lisensi ini memfasilitasi transaksi digital non-tunai dan memungkinkan transaksi dompet elektronik dengan kesederhanaan, manfaat, dan keamanan yang tinggi (Sutanto dan Yessica, 2020).

Popularitas *e-wallet* DANA terus meningkat karena semakin banyak orang yang tertarik untuk menggunakannya. Aplikasi DANA memiliki daya tarik dan daya saing yang unik, yang membuat masyarakat memilihnya untuk kegiatan ekonomi mereka. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat memuaskan pengguna dan mendukung kebutuhan finansial mereka. DANA memiliki beberapa

pilar utama yang berkontribusi terhadap kesuksesannya. Pilar pertama adalah kepercayaan, yang menjamin keamanan 100% bagi pengguna. Pilar kedua adalah keramahan, karena DANA berfungsi sebagai platform terbuka untuk menghubungkan pengguna dan dana mereka. Pilar ketiga adalah aksesibilitas, membuat pembayaran non-tunai menjadi mudah digunakan. Pilar keempat adalah kegunaan di mana pengguna dapat merasakan manfaat dari teknologi dan pengetahuan produk. Faktor yang paling berpengaruh dalam keputusan pengguna untuk memilih dompet digital DANA adalah persepsi kenyamanan dan persepsi keamanan, yang sangat berdampak pada transaksi sehari-hari dan kehidupan pribadi mereka (Margareta Sherly Kurniawan, Phan Oktavius Theo Adreas Riyadi, 2022).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti fitur, kemudahan, keamanan, kemanfaatan, dan pengetahuan produk berdampak pada tingkat minat menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA. Penelitian yang dilakukan oleh Abrilia & Sudarwanto (2022) menemukan bahwa fitur dan kemudahan yang digunakan dari aplikasi DANA memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat pengguna untuk menggunakannya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Afdiani (2022) mengungkapkan bahwa fitur, keamanan, dan kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa perbankan syariah dalam menggunakan dompet digital yaitu aplikasi DANA. Namun, penelitian tersebut menemukan bahwa kebermanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat tersebut. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh

Muhammad Naufal Izza pada tahun (2021) menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti pengetahuan produk, persepsi manfaat, pengaruh sosial, dan keamanan berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap tingkat minat penduduk Kota Kudus dalam menggunakan dompet digital DANA. Penelitian Ilafi pada tahun 2019 menunjukkan bahwa faktor manfaat dan kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap adopsi aplikasi OVO.

Masyarakat Kecamatan Angata di Kabupaten Konawe Selatan menggunakan program DANA pada tingkat tertentu untuk transaksi elektronik, namun tidak pada tingkat yang sama dengan penggunaan OVO, GO PAY, LINK AJA, DOKU, dan platform serupa lainnya. Namun, beberapa individu menyatakan ketidakpuasan mereka terhadap program DANA karena tidak adanya insentif saldo lebih lanjut, adanya biaya administrasi ketika bertransaksi dengan dompet digital lain, dan ketersediaan dompet digital lain yang menyediakan fungsi yang lebih luas. Keluhan-keluhan tersebut berkaitan dengan kinerja aplikasi dalam hal kemudahan, keamanan, manfaat, pengetahuan produk, dan kesempurnaan fitur layanan.

Peneliti bermaksud untuk menelaah lebih dalam mengenai aspek fitur, faktor kemudahan, keamanan, kemanfaatan, dan pengetahuan produk yang berjudul **“Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan *E-wallet* Pada Aplikasi DANA (Studi Masyarakat Kecamatan Angata Kabupaten Konawe Selatan)”** pada subjek penelitian yang menggunakan aplikasi DANA di wilayah Kecamatan Angata Kabupaten Konawe Selatan.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini secara khusus meneliti tingkat minat masyarakat dalam menggunakan *e-wallet* melalui program DANA, dengan penekanan khusus pada pengguna aplikasi DANA di Kecamatan Angata Kabupaten Konawe Selatan.

1.3. Rumusan Masalah

Topik penelitian dibentuk dengan membangun dari uraian masalah yang ada di atas:

1. Apakah fitur berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA?
2. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA?
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA?
4. Apakah kemanfaatan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA?
5. Apakah pengetahuan produk berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA?
6. Apakah fitur, kemudahan, keamanan, kemanfaatan, pengetahuan produk berpengaruh secara simultan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh fitur terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.
3. Untuk mengetahui pengaruh keamanan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.
4. Untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.
5. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan produk terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.
6. Untuk mengetahui pengaruh fitur, kemudahan, keamanan, kemanfaatan, dan pengetahuan produk secara simultan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.

1.5. Manfaat Penelitian

Penemuan ini menghasilkan tiga manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Akademis (Teoritis)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dan meningkatkan pemahaman tentang dompet elektronik di

dalam perangkat lunak DANA baik dari sudut pandang praktis maupun akademis. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sebuah tulisan yang memberikan wawasan mengenai penilaian minat masyarakat terhadap penggunaan dompet elektronik dalam aplikasi DANA dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis (Operasional)

1. Bagi perusahaan DANA

Perusahaan DANA akan mendapatkan manfaat yang signifikan dari penelitian ini, terutama dalam hal menerima umpan balik dan memperoleh informasi yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan kemajuannya di beberapa domain, termasuk meningkatkan fitur dan kualitas aplikasi.

2. Bagi masyarakat

Tujuannya adalah untuk mengedukasi masyarakat umum tentang DANA, memastikan bahwa mereka yang belum mengetahui manfaatnya mendapatkan pengetahuan tentang fitur-fiturnya, langkah-langkah keamanan, kemudahan penggunaan, dan informasi produk.

1.6. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul penelitian, maka penulis akan memberikan definisi yang tepat terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Minat

Suatu objek sangat dipengaruhi oleh minat. Fenomena ini dapat terjadi sebagai akibat dari kegembiraan yang disebabkan oleh melihat suatu produk, yang pada gilirannya meningkatkan keingintahuan dan keinginan untuk merasakan dan memperolehnya secara pribadi, yang pada akhirnya mengarah pada dorongan untuk melakukan pembelian dan memiliki barang tersebut.

2. E-wallet (Dompot Digital)

Dompot digital adalah sejenis sistem pembayaran yang memungkinkan pengguna untuk mengirim, menerima, dan menyimpan mata uang digital. Biasanya, dompet elektronik terhubung ke kartu debit, kredit, atau rekening bank pengguna. Selain itu, transaksi fisik dapat dilakukan dengan menggunakan dompet digital di *merchant-merchant* yang bermitra dengan penyedia dompet digital.

3. DANA

DANA adalah dompet digital Indonesia yang bertujuan untuk memfasilitasi penyelesaian transaksi nirsentuh dan tanpa kartu yang nyaman, aman, dan layak, baik secara online maupun offline.

1.7. Sistematika Pembahasan

Terdapat total lima sub-bab, yang masing-masing disajikan dengan sistematika penulisan yang berbeda:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dimulai dengan menyajikan gambaran umum mengenai subjek penelitian, diikuti dengan penjelasan mengenai latar belakang historis, batasan, perumusan, tujuan, manfaat, dan definisi yang tepat untuk implementasi praktis. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman pembaca terhadap subjek yang akan diteliti oleh peneliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memberikan ringkasan ringkas tentang kerangka teori inti yang digunakan dalam penelitian ini dan mengeksplorasi ide-ide yang relevan dengan penelitian. Bab ini juga mencakup temuan studi sebelumnya atau referensi penelitian yang relevan untuk membantu pembaca membangun hubungan antara kerangka kerja dengan konsep dan variabel yang sedang diteliti. Selain itu, membahas perumusan hipotesis yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup beberapa metodologi penelitian, seperti struktur penelitian, waktu, dan lokasi penelitian, serta populasi dan ukuran sampel, teknik pengumpulan data, peralatan penelitian, dan proses pengolahan data. Dengan

demikian, pembaca dapat memahami metodologi yang digunakan oleh para peneliti.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tujuan dan permasalahan dari penelitian ini, serta memberikan gambaran ringkas mengenai hasil penelitian dan memfasilitasi perdebatan yang komprehensif. Bab ini juga mencakup topik-topik seperti subjek penelitian, manajemen data, evaluasi hasil, dan analisis hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir memberikan gambaran ringkas tentang penemuan dan saran yang diperoleh dari penelitian ini. Kesimpulan dari bab ini memberikan rekomendasi kepada individu atau kelompok yang tertarik.

