

**ANALISIS FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT  
PENGUNAAN APLIKASI DANA**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana**



Disusun Oleh:

Dhila Reka Saputri

3121 31824

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI  
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA  
YOGYAKARTA  
2023**

## TUGAS AKHIR

### ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN APLIKASI DANA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**DHILA REKA SAPUTRI**

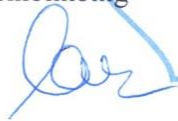
**Nomor Induk Mahasiswa: 312131824**

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 12 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)


**Susunan Tim Penguji:**

Pembimbing



Baldric Siregar, Prof., Dr., M.B.A., CMA., Ak., CA.

Penguji



Rusmawan Wahyu Anggoro, Dr., M.S.A., Ak., CA.

Yogyakarta, 12 Juni 2023  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua



Wishu Prajogo, Dr., M.B.A.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Aplikasi Dana

Dhila Reka Saputri

Program Studi Akuntansi  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara  
Jalan Seturan Raya, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta 55281

Email: [dhilareka@gmail.com](mailto:dhilareka@gmail.com)

### ABSTRAK

Aplikasi dana adalah dompet digital yang ada di Indonesia sebagai sarana untuk menyimpan uang digital dan sarana untuk bertransaksi secara online dalam satu aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat penggunaan aplikasi dana dengan menggunakan indikator kepercayaan, manfaat, kemudahan, dan risiko. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *convenience sampling*. Pengujian pada penelitian ini menggunakan data primer dengan total responden 98 orang pengguna aplikasi dana. Hasil penelitian menyatakan bahwa kepercayaan, kemudahan, dan risiko memiliki pengaruh positif dan signifikan, sedangkan persepsi manfaat memiliki pengaruh negatif dan signifikan.

**Kata kunci:** Pengaruh persepsi kepercayaan, manfaat, kemudahan, dan risiko terhadap minat penggunaan aplikasi dana

### I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi menuju ke arah digital dalam bidang akuntansi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Di era sekarang kita tidak dapat pungkiri, kebiasaan dalam menggunakan perangkat elektronik yang canggih untuk melakukan berbagai macam kegiatan dalam kehidupan sehari – hari. Perkembangan *Financial teknologi (Fintech)* berfokus pada bidang jasa keuangan dengan menggunakan teknologi modern. Saat ini *Fintech* memberikan pengaruh yang besar terhadap gaya hidup di masyarakat. Gaya hidup yang digunakan untuk menunjang kegiatan sehari – hari dalam melakukan transaksi. Gaya hidup disini dapat di artikan dengan perilaku *cashless*, cukup dengan menggunakan suatu aplikasi dengan *multipayment* untuk bertransaksi. *Fintech* dapat dikatakan dapat menunjang kehidupan sehari – hari karena

dapat menghemat waktu dalam melakukan transaksi dengan suatu aplikasi dengan tepat dan berdampak positif bagi penggunanya.

*FinTech* yang kini sedang berkembang yaitu pada digital payment system, salah satu alat pembayaran bertransaksi secara online melalui perangkat selular adalah dompet digital (*e-wallet*). Dompet digital biasanya melekat dengan layanan *multipayment* yang dapat diakses melalui perangkat selular dengan adanya perlindungan peraturan keuangan atau dengan pengawasan otoritas jasa keuangan (OJK), sehingga dengan cara ini masyarakat lebih mudah dalam melakukan transaksi non tunai di berbagai tempat, seperti di tempat makan, perbelanjaan, melakukan pembelian pulsa, tiket transportasi hingga pembayaran pajak.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan snapchat diatas mencatat *Fintech* pembayaran yang paling sering digunakan di Indonesia yaitu aplikasi Dana berada di posisi ke dua mengungguli Ovo dan ShopeePay. Aplikasi Dana telah dipakai oleh 83% melalui survei yang dilakukan oleh populix. Aplikasi Dana adalah layanan sistem pembayaran uang elektronik, dompet elektronik, transefer antar pengguna Dana, serta fitur lainnya, yang dapat diakses melalui aplikasi maupun web di perangkat selular. Dana terdaftar sebagai PT Espay Debit Indonesia Koe “EDIK” adalah perusahaan yang dibentuk oleh Emtek Group dan Financial selaku pemegang lisensi dan telah mengantongi izin mengenai uang elektronik. Dana menyediakan fitur dompet elektronik, transfer dana, dan fitur layanan keuangan digital (LKD) dari Bank Indonesia, sejak tanggal 5 Desember 2018.

Banyaknya layanan yang di sediakan oleh aplikasi Dana membuat para pengguna tertarik untuk menggunakan aplikasi ini sebagai alat transaksi sehari - hari. Seiring dengan banyaknya layanan yang diberikan maka berdampak pada intensitas penggunaan Aplikasi Dana setiap harinya terus meningkat. Dengan semakin meningkatnya penggunaan tentu saja pihak dari Aplikasi Dana pun juga terus memberikan inovasi. Inovasi yang dilakukan oleh Aplikasi Dana yaitu bertujuan untuk meningkatkan keamanan penggunaan. Dana menyakini bahwa kepercayaan penggunaan bisa diperoleh melalui tingkat keamanan yang terjamin.

Dana juga memberikan banyak layanan fitur untuk bertransaksi secara online, mulai dari top-up e – wallet, transfer antar bank, pembayaran langganan telepon, asuransi kesehatan, pembayaran pajak, pembayaran tagihan air, pembelian pulsa dan belanja online. Pengguna sangat diuntungkan karna dapat mengakses berbagai layanan dalam satu aplikasi. Dalam melakukan transfer atau transaksi lainnya Dana memberikan biaya admin yang murah dan juga banyak diskon dengan syarat dan ketentuan yang ada. Pengguna akan lebih menghemat waktunya untuk menyelesaikan kebutuhan transaksinya.

Dalam pengoprasian setiap fitur layanan pada Aplikasi Dana sudah di sertakan petunjuk penggunaannya. Hal ini sangat memudahkan bagi para penggunanya untuk melakukan transaksi sehingga waktu mereka akan menjadi lebih efektif dan efisien. Proses transaksi juga berjalan dengan lancar, dalam artian tidak gagal secara berulang dan langsung terkirim sesuai tujuan transaksinya. Aplikasi Dana juga menyediakan akun premium, tujuannya yaitu supaya pengguna dapat lebih leluasa dan mudah dalam mengoprasikan fitur kayanan seperti transfer antar bank maupun antar sesama pengguna Dana.

Banyaknya siber atau pencurian data pada pengguna layanan dompet digital, Dana juga memberikan proteksi atau jaminan keamanan. Seperti yang sudah di singgung sebelumnya bahwa Dana juga melakukan inovasi untuk terus meminimkan risiko yang nantinya akan dialami oleh para penggunanya. Risiko yang dimaksud disini yaitu kebocoran data yang disebabkan oleh human error. Dana telah menyiapkan startegi keamanan pengguna dari para pencuri data (hacker). Dana telah menyiapkan risk engine, fraud management, hingga robotic detection untuk mencegah terjadinya kebocoran data para penggunanya.

Penelitian mengenai faktor – faktor yang mempengaruhi minat penggunaan pada dompet digital di Indonesia sudah banyak dilakukan. Pada peneliti terdahulu menyatakan bahwa yang mempengaruhi minat dalam menggunakan dompet digital khususnya pada aplikasi dana yaitu karena memang kebutuhan mereka, selain itu juga kemudahan dalam melakukan transaksi serta keamanan yang terjamin.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Masitoh, Wibowo & Ikhsan (2019) yang menyatakan bahwa kepercayaan pelanggan akan semakin tinggi apabila pelanggan mendapatkan pelayanan yang baik, maka rasa kepuasan pelanggan pun akan semakin tinggi dalam menggunakan mobile *e-commerce*. Berbanding terbalik dengan temuan yang dihasilkan oleh (Ardianto & Azizah, 2021), yang menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh positif tetapi tidak signifikan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

terhadap penggunaan e-wallet di Surabaya. Hal ini dapat dijelaskan karena kepercayaan bukan faktor yang membuat seseorang akan menggunakan e-wallet, pengguna akan menggunakan e-wallet apabila merasa butuh untuk melakukan transaksi.

Penelitian yang dilakukan oleh Effendy (2020), yang menyimpulkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh signifikan. Artinya persepsi manfaat dapat membuat seseorang bersikap untuk memiliki niat dalam menggunakan aplikasi karna banyaknya layanan yang berikan sesuai dengan keinginan konsumen.

Penelitian yang di lakukan oleh Prakosa & Sumantika (2020), menyatakan bahwa semakin tinggi kemudahan maka semakin tinggi pula niat pengguna dalam menggunakan e – wallet. Sejalan juga dengan penelitian yang ditemukan oleh Astuti & Nugroho (2021)

## II. Landasan Teori

### *Technology Acceptance Model (TAM)*

Perkembangan teknologi yang canggih dan cepat, kita dituntut untuk cepat beradaptasi dalam penggunaan teknologi untuk menunjang kegiatan sehari – hari supaya lebih efektif dan efisien. Bentuk penerimaan terhadap suatu teknologi pastinya di dorong oleh beberapa faktor dan perilaku dari para pengguna. TAM dapat didefinisikan sebagai sebuah model yang digunakan untuk meramalkan serta menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi terkait dengan pekerjaan mereka. Asal mula Model TAM tercipta didasarkan dari teori psikologis yang bertujuan untuk menjelaskan perilaku penggunaan teknologi informasi yang didasarkan pada kepercayaan (belief), sikap (attitude), niat (intention), dan hubungan perilaku pengguna (user behavior relationship). Pada model ini, fokus utamanya adalah pada 2 aspek yaitu *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan) serta *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan yang dirasakan). Menurut Morris dan Vankatesh (2000) dalam penerapan pada penelitian, TAM memiliki model yang sederhana jika dibandingkan

bahwa semakin pengguna mudah dalam menggunakan dompet digital (gopay) maka semakin tinggi minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi tersebut untuk bertransaksi.

Hasil temuan Afriani & Hayati (2022) yang menyatakan bahwa persepsi risiko tidak mempengaruhi minat pengguna dalam menggunakan e – wallet. Pengguna tidak terlalu mementingkan apakah e – wallet yang digunakan memiliki risiko atau tidak, mereka akan tetap menggunakannya untuk kebutuhan transaksi.

Hasil temuan Fahira, Komara, & Muhyidin (2022), persepsi risiko berpengaruh negatif signifikan yang artinya pengguna dalam menggunakan e-wallet ovo tidak memperdulikan risiko yang ditimbulkan dan menggunakan aplikasi karena kebutuhan dalam bertransaksi.

dengan model – model yang lain, dimana penggunaan TAM jauh lebih mudah saat diaplikasikan. Inti pada TAM terletak pada dua aspek utama, yaitu manfaat dan kemudahan penggunaan.

### **Kepercayaan**

Kepercayaan merupakan hal yang paling penting dalam segala hal, terutama bagi pelaku bisnis digital yang kini sedang berkembang untuk mengurangi persepsi resiko dan ketidakpastian di kemudian hari. *Trust* konsumen merujuk pada pemahaman dan kesimpulan yang dibentuk oleh konsumen tentang suatu objek, termasuk manfaat yang diperoleh dan pengetahuan yang dimilikinya tentang objek tersebut, yang bisa berupa produk, barang, orang, dan segala hal yang dianggap penting dan dipercayai oleh seseorang Mowen & Minor (2002). *Trust* dibangun antara dua pihak yaitu *trustor* dan *trustee*, dan didasarkan pada prinsip kejujuran dan kebajikan untuk mencapai keuntungan yang sama (Shuhaiber, 2016) .

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Manfaat

Persepsi manfaat merujuk pada pandangan subjektif konsumen terhadap potensi penggunaan suatu system, seperti system pembayaran elektronik, yang dapat mendorong peningkatan kinerja Davis (1986). Menurut Davis (1989) terdapat beberapa indikator untuk mengukur persepsi manfaat yaitu mempercepat pekerjaan, memudahkan pekerjaan, meningkatkan kinerja, meningkatkan produktivitas, dan lain sebagainya.

## Kemudahan

Kemudahan berkaitan dengan kepercayaan yang dimiliki individu terhadap kemudahan dalam melakukan proses pengambilan keputusan. Apabila suatu individu tersebut merasa tidak mengeluarkan usaha yang besar dalam menggunakan suatu sistem dan pekerjaan yang dilakukan menjadi efektif dan efisien maka mereka akan cenderung menggunakannya secara berulang. Davis (1986) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa teknologi informasi dapat mengurangi usaha yang dibutuhkan dalam melakukan sesuatu.

## Risiko

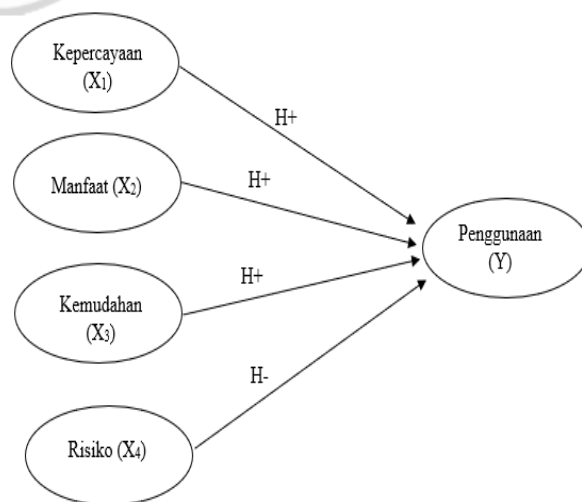
Menurut Pride & Farrel (2015) persepsi risiko diartikan sebagai faktor psikologis yang mempengaruhi keputusan pembelian. Terdapat dua faktor yang seringkali menjadi kendala bagi konsumen dalam membeli produk atau jasa secara daring yaitu masalah keamanan dan privasi informasi pribadi pembeli tersebut. Dalam situasi dengan risiko yang tinggi, konsumen akan cenderung terlibat dalam kegiatan yang kompleks untuk mencari dan mengevaluasi informasi, sedangkan jika risikonya rendah, konsumen cenderung akan menggunakan taktik yang lebih simple dalam mencari dan mengevaluasi informasi. (Schiffman & Kanuk, 2008).

## Minat Penggunaan Aplikasi Dana

Minat akan muncul disaat seseorang merasakan keuntungan dari sebuah produk dan muncul rasa ingin mencoba dan membeli produk itu. Menurut teori TAM, minat dalam menggunakan aplikasi Dana dipengaruhi oleh persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan. Jati (2012) menjelaskan bahwa minat pengguna teknologi informasi adalah keinginan atau niat individu untuk menggunakan teknologi informasi secara berkelanjutan dengan asumsi bahwa individu tersebut dapat mengakses teknologi informasi.

## III. Metode Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk pengguna baru maupun pengguna yang sudah pernah bertransaksi menggunakan aplikasi Dana. Hasil penelitian yang sudah dilakukan mengumpulkan 98 responden sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Alat yang digunakan untuk mengisi kuesioner adalah google form, yang di sebarakan melalui grup whatsapp dan twitter. Variabel independent di penelitian ini adalah kepercayaan, manfaat, kemudahan, dan risiko. Variabel dependent yang diamati adalah minat penggunaan aplikasi dana. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convinients sampling*. Hubungan antara variabel independent dan dependent dapat digambarkan sebagai berikut:



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## IV. Hasil Penelitian

### Populasi dan Sampel

| No | Keterangan      |                  | Persentase |
|----|-----------------|------------------|------------|
| 1  | Jenis Kelamin   | Laki – Laki      | 23,5%      |
|    |                 | Perempuan        | 76,5%      |
| 2. | Umur            | 17 – 20 tahun    | 7,1%       |
|    |                 | 20 – 30 tahun    | 86,7%      |
|    |                 | >30 tahun        | 6,1%       |
| 3. | Jenis Pekerjaan | Mahasiswa        | 44,9%      |
|    |                 | Karyawan swasta  | 45,9%      |
|    |                 | Ibu rumah tangga | 2%         |
|    |                 | Belum bekerja    | 7,4%       |

Berdasarkan tabel data responden pengguna aplikasi dana, hasil dari penelitian menyatakan bahwa ada pengguna laki – laki sebanyak 23,5% dan perempuan sebanyak 76,5%. Penggunaan aplikasi dana di dominasi oleh perempuan. Pengguna aplikasi dana didominasi oleh Kelompok 20 – 30 tahun atau bisa dibilang usia produktif yaitu sebanyak 86,7%, kemudian diikuti oleh kelompok usia 17 – 20 tahun sebanyak 7,1% dan yang terakhir pengguna yang berusia >30 tahun sebanyak 6,1%. Aplikasi dana paling banyak digunakan oleh karyawan swasta sebanyak 45,9%, posisi kedua terbanyak yaitu mahasiswa sebesar 44,9%, belum bekerja 7,4% dan yang terakhir ibu rumah tangga 2%.

### Uji Validitas

| Varia bel | Item | Pearson Corellat ion | Keterang an |
|-----------|------|----------------------|-------------|
| KEP (X1)  | KEP1 | 0,791                | Valid       |
|           | KEP2 | 0,874                | Valid       |
|           | KEP3 | 0,673                | Valid       |
|           | KEP4 | 0,803                | Valid       |
|           | MAN1 | 0,820                | Valid       |

|          |      |       |       |
|----------|------|-------|-------|
| MAN (X2) | MAN2 | 0,846 | Valid |
|          | MAN3 | 0,862 | Valid |
|          | MAN4 | 0,824 | Valid |
| KEM (X3) | KEM1 | 0,874 | Valid |
|          | KEM2 | 0,871 | Valid |
|          | KEM3 | 0,817 | Valid |
|          | KEM4 | 0,751 | Valid |
| RIS (X4) | RIS1 | 0,872 | Valid |
|          | RIS2 | 0,903 | Valid |
|          | RIS3 | 0,889 | Valid |
|          | RIS4 | 0,808 | Valid |
| PEN (Y)  | PEN1 | 0,487 | Valid |
|          | PEN2 | 0,787 | Valid |
|          | PEN3 | 0,626 | Valid |
|          | PEN4 | 0,656 | Valid |

Hasil penelitian kemudian diolah dan diujikan menggunakan metode pearson correllation. Hasil daari pengujian tersebut semua variabel independent dan dependent merupakan variabel yang valid, karena telah sesuai dengan kriteria pengujian yaitu:  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ .

### Uji Reliabilitas

| Variabel    | Nilai Cronbatch Alpha |
|-------------|-----------------------|
| Kepercayaan | 0,867                 |
| Manfaat     | 0,906                 |
| Kemudahan   | 0,906                 |
| Risiko      | 0,933                 |
| Penggunaan  | 0,720                 |

Pengujian reliabel juga melihat nilai dari cronbatch's alpha. Kriteria untuk menentukan data tersebut reliabel atau tidak yaitu dengan melihat nilai *cornbach alpha*  $> 0,6$ , apabila hasil dari cornbach alpha  $< 0,6$  maka data tersebut tidak reliabel. Hasil pengujian yang dilakukan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

untuk data kuesioner ini menunjukkan hasil di atas 0,6 atau sudah sesuai dengan kriteria, dapat disimpulkan tiap variabelnya reliabel atau dapat dipercaya.

## Uji Normalitas

|                |            |
|----------------|------------|
| Std. deviation | 0,50913879 |
|----------------|------------|

Pada pengujian ini menggunakan one sample Kolmogorov – smirnov test dengan sig > 10% supaya dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi dengan normal. Dilihat dari tabel diatas, standar deviasi yang dihasilkan sebesar 0,509 lebih besar dari 0,1 yang menunjukkan perubahan kecil dan cenderung mengelompok di sekitar *mean* (rata-rata) maka disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi secara normal.

## Uji Multikolinearitas

| Variabel    | Collinearity Tolerance | Statistic VIF |
|-------------|------------------------|---------------|
| Kepercayaan | 0,614                  | 1,629         |
| Manfaat     | 0,365                  | 2,739         |
| Kemudahan   | 0,401                  | 2,491         |
| Risiko      | 0,935                  | 1,069         |

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat multikolinearitas pada masing – masing variabel yang diujikan. Kriteria untuk mendapatkan data yang tidak terdapat multikolinearitas yaitu jika nilai VIF < dari 10% dan nilai tolerance > 0,1. Berdasarkan tabel diatas, masing – masing variabel tidak terdapat multikolinearitas karna hasilnya sudah sesuai kriteria yang ditentukan.

## Uji Regresi Linier Berganda

| Variabel    | Standardized coefficient beta | Sig   | Keterangan         |
|-------------|-------------------------------|-------|--------------------|
| Kepercayaan | 0,325                         | 0,002 | Hipotesis diterima |
| Manfaat     | -0,029                        | 0,788 | Hipotesis ditolak  |
| Kemudahan   | 0,248                         | 0,021 | Hipotesis diterima |
| Risiko      | 0,249                         | 0,011 | Hipotesis diterima |

Variabel dependent = minat penggunaan aplikasi dana

$$Y = 0,988 + 0,333 \text{ KEP} - 0,028 \text{ MAN} + 0,252 \text{ KEM} + 0,251 \text{ RIS} + e$$

Hasil penelitian menunjukkan nilai konstanta (a) sebesar 0,988, Nilai *unstandardized B* masing – masing apabila mengalami kenaikan atau penurunan 1 unit maka penurunan tersebut 0,333 pada kepercayaan, -0,028 pada manfaat, 0,252 kemudahan dan 0,251 pada risiko.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## **Pembahasan**

### **Pengaruh Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Dana**

Menurut pengujian yang telah dilakukan dan hasil menunjukkan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi dana. Pengguna memiliki keyakinan pada saat akan melakukan transaksi melalui aplikasi dana, kepercayaan ini didapat atau dirasakan oleh pengguna dari sosial branding, iklan dan juga feedback atau layanan yang sudah dirasakan oleh individu pengguna atau dapat juga dilihat dari komentar sesama pengguna dana. Perusahaan dana akan lebih meyakinkan pengguna dengan memberikan tayangan atau iklan melalui sosial mengenai cara penggunaan dan kumpulan feedback dari para pengguna, maka rasa kepercayaan akan semakin tinggi.

### **Pengaruh Manfaat terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Dana**

Manfaat adalah fitur layanan, penawaran potongan harga dan voucher yang diberikan oleh layanan aplikasi dana. Layanan yang berbagai macam dalam satu aplikasi diharapkan dapat membuat pengguna nyaman dan juga merasa efektif dan efisien dalam menggunakan aplikasi dana. Hasil menunjukkan bahwa variabel manfaat memiliki pengaruh negatif tetapi signifikan, hal ini dikarenakan tidak semua pengguna aplikasi dana menggunakan layanan fitur atau penawaran yang berikan oleh dana, selain itu untuk bisa mendapatkan voucher atau penawaran juga harus mencapai kriteria tertentu, misalnya sudah melakukan transaksi sebanyak 10 kali atau telah melakukan transaksi sebesar Rp 300.000. Pengguna akan tetap menggunakan aplikasi dana pada saat mereka memang butuh untuk melakukan transaksi saja. Hal ini dapat dibuktikan pada saat kita memesan tiket bioskop yang

pembayarannya langsung terhubung oleh aplikasi dana. 7

### **Pengaruh Kemudahan terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Dana**

Pengujian telah dilakukan dan menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi dana. Adanya pop up atau langkah – langkah penggunaan fitur -fitur pada layanan aplikasi dana. Pop up ini memudahkan bagi pengguna baru agar tidak susah dalam mengoperasikan fitur layanan, dan bagi pengguna lama yang belum mengoperasikan fitur layanan juga ada prtunjuk untuk langkah penggunaannya. Kemudahan inilah yang membuat pengguna mempunyai rasa minat untuk menggunakan aplikasi dana.

### **Pengaruh Risiko terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Dana**

Risiko merupakan kemungkinan yang terjadi pada saat menjalankan sesuatu pencapaian karna ketidaksesuaian suatu hal yang di capai yang dipengaruhi oleh faktor teknis maupun non teknis. Hasil dari pengujian menyatakan bahwa risiko berpengaruh positif dan signifikan, artinya risiko disini sangat mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi dana. Risiko yang di khawatirkan oleh pengguna bisa meliputi kebocoran data pada sistem, gagal dalam melakukan transaksi, saldo berkurang secara tiba – tiba. Semakin sedikit risiko yang diterima oleh pengguna maka akan semakin besar minat pengguna untuk melakukan transaksi pada aplikasi dana.

## **V. Kesimpulan**

Kepercayaan yang dibangun melalui sosial media dan review dari para pengguna dapat menarik minat bagi para pengguna baru. Pengguna lama pun akan semakin percaya setelah mereka sudah menggunakan aplikasi

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dana secara lancar dan dapat membantu menyelesaikan kebutuhannya dengan cepat dan tepat. Manfaat penggunaan aplikasi dana tidak terlalu di perhatikan oleh pengguna, karena sebagian besar pengguna menggunakan aplikasi dana memang sesuai kebutuhan mereka saja. Fitur layanan tidak semuanya akan digunakan oleh pengguna hanya pada fitur – fitur tertentu saja yang sering digunakan oleh pengguna. Kemudahan yang dirasakan oleh pengguna baru maupun pengguna lama dalam menggunakan fitur layanan juga mempengaruhi minatnya dalam menggunakan aplikasi dana. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pop – up petunjuk penggunaan dan ringkas dalam proses transaksi. Pengguna aplikasi dana juga sangat memperhatikan risiko yang nantinya akan terjadi, semakin tinggi tingkat keamanan yang di sediakan oleh aplikasi dana maka semakin rendah rasa khawatir bagi para pengguna untuk melakukan transaksi di aplikasi dana.

## Implikasi

1. Bagi para developer, penelitian ini agar dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan design aplikasi untuk meningkatkan kesederhanaan tampilan tetapi efektif dan efisien dalam bertransaksi.
2. Bagi pengambil kebijakan, diharapkan selalu mengecek pembaharuan sistem dan mengevaluasi pengecekan sistem keamanan aplikasi dana secara berkala supaya terhindar dari hack & crack sistem serta kekeliruan pada saat transaksi.
3. Bagi pengguna, di harapkan untuk selalu melakukan pengecekan pada setiap transaksi dan peduli akan adanya risiko yang ditimbulkan.

## VI. Keterbatasan

Penelitian ini mendapatkan jawaban responden sebesar 98 orang, dikarenakan keterbatasan tenggat waktu dan terbatasnya pengguna aplikasi dana. Selain itu, mungkin ada beberapa responden yang tidak bersungguh – sungguh untuk mengisi kuesioner yang disebar oleh peneliti, jadi bisa menimbulkan data yang kurang baik untuk diolah.

## Saran

Penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan lebih banyak sampel sehingga dapat menghasilkan data yang lebih baik lagi, serta pengelompokan komponen kuesioner lebih di sesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Daftar Pustaka

- Afriani, A. L., & Hayati, K. (2022). Analisis Faktor - Faktor Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Melalui Technology Acceptance Model (TAM). *Vol. 4 No. 2 Oktober 2022*.
- Ardianto, K., & Azizah, N. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. <http://ejurnal.stieipwija.ac.id/index.php/jpw>.
- Astuti, I. S., & Nugroho, E. E. (2021). Analisis Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat dalam Menggunakan Aplikasi Dompot Digital GoPay. *Jurnal Manajemen - Vol 13 (1)*, 26 - 36.
- Davis, F. D. (1986). *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End - User*. Massachusetts, United States: Massachusetts Institute of Technology.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quartely. Vol 13 No.5*, 319 - 229.
- Effendy, F. (2020). Pengaruh Perceived of Benefit Terhadap Niat Untuk Menggunakan Layanan Dompot Digital dikalangan Milineal. *Jurnal Interkom: : Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Etikaria, G., & Munari. (2022). Analisis Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Dompot Digital. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi Vol.6 No.2)*.
- Etikaria, G., & Munari. (2022). Analisis Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Dompot Digital. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi Vol. 6 No.2)*.
- Fahira, R. N., Komara, M. A., & Muhyidin, Y. (2022). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital OVO Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains) Vol. 4 No,3*, 225 - 230.
- Firdaus, Y. Z., Krisbiantoro, D., & Afiana, F. N. (2022). Analisis Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Dompot Digital menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *JOISM Vol. 3 No. 2*.
- Gunawan, A., Wahyuni, N., & Sheka, V. N. (2021). Kualitas Pelayanan Aplikasi Dana Terhadap Kepuasan Konsumen Quality of Dana Aplication Services on Customer Satisfaction. *Journal of Integrated System VOL 4. NO. 2.*, 181-198.
- Jogiyanto. (2007). *Sisitem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis Salah Kaprah dan Pengalaman - Pengalaman*. Yogyakarta: BPFPE.
- Kotler, & Philip. (2016). *Prinsip - Prinsip Pemasaran Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kusuma, P., & Nurbaiti. (2023). Minat Menggunakan E-Wallet Dana dikalangan Mahasiswa Di Kota Medan. *Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah Vol. 6 No.1*.
- Latief, F., & Dirwan. (2020). Aspek yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Digital Di Kota Makassar. *Jurnal Mirai Management*.
- Latief, F., Dirwan, & Idris, M. (2021). Determinan Minat Penggunaan E-Wallet ShopeePay. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi) Vol. 5 No.3*.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Masitoh, M. R., Wibowo, H. A., & Ikhsan, K. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kepuasan Pelanggan, dan Kepercayaan Merek Terhadap Loyalitas Pelanggan pada Pengguna Aplikasi Mobile Shopee. *Jurnal Sains Manajemen Vol. 5 No.1*.
- Mawardani, F., & Dwijayanti, R. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa dalam Menggunakan Dompot Digital Shopee pada Aplikasi Shopee. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) Volume 9 No. 3*.
- Mowen, J. C., & Minor, M. (2002). *Perilaku Konsumen (5th ed)*. Jakarta: Erlangga.
- Oktafani, D., & Sisilia, K. (2020). Analisis Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance and Use of Technology2 (UTAUT2) pada Adopsi Penggunaan Dompot Digital OVO Dayeuh Kolot Bandung. *Menara Ekonomi, ISSN : 2407-8565; E-ISSN: 2579-5295*.
- Prakosa, A., & Sumantika, A. (2020). Analisis Technology Acceptance Model pada Pengguna Dompot Digital Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Manajemen UST*, 137 - 146.
- Pride, & Farrel. (2015). *Pemasaran : Teori dan Praktek Sehari-Hari, diterjemahkan oleh Daniel Wirajaya, Edisi VII, Jilid 1*. Jakarta: Binapura Aksara.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2008). *Perilaku Konsumen (7th ed)*. Jakarta: PT Indeks.
- Shuhaiber, A. (2016). Factors Influencing Consumer Trust in Mobile Payments in the United Arab. <https://researcharchive.vuw.ac.nz/>.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendry, W. (2021). Minat Penggunaan E-Wallet Dana Di Kota Pontianak. *Jurnal Ekonomi Manajemen Vol. 7 No. 1* , 46 - 56.
- Thompson, A. (2007). In fantasy land, sports judges hear imaginary cases. *The Wall Street Journal*.
- Zada, C., & Sopiana, Y. (2021). Penggunaan E-Wallet atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan. Vol. 4 No.1* , 2021, 251 - 268.