

Penerapan Financial Technology Berbasis Digital Payment Pada Aplikasi Dana di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan Area

Rahmadani Safitri¹, Nanda Kurnia Farhani², Rafika Dwi Harwani³, Ahmad Rizki Harahap⁴

^{1,2,3,4} Agribisnis, Universitas Medan Area

e-mail: ahmadrizkiharahap@gmail.com

Abstrak

Pembayaran digital atau yang dikenal sebagai digital payment, merujuk pada proses transaksi yang dilakukan melalui media elektronik, seperti SMS, perbankan online, atau dompet elektronik. Di Indonesia, sistem pembayaran ini semakin populer dan berkembang pesat. Pembayaran digital memungkinkan individu untuk mengotomatisasi proses pembayaran serta menyederhanakan transaksi keuangan. Dengan adanya metode ini, risiko pencurian dan kehilangan uang dapat berkurang, menjadikannya alternatif yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut. DANA adalah sebuah star-up di Indonesia yang mengkhususkan diri dalam bidang teknologi keuangan. Perusahaan ini menawarkan infrastruktur yang memungkinkan masyarakat untuk melakukan pembayaran dan transaksi tanpa menggunakan uang tunai atau kartu, baik dalam bentuk online maupun offline, secara cepat dan aman. Penelitian ini berguna untuk mengeksplorasi manfaat penggunaan DANA di kalangan mahasiswa Universitas Medan Area serta mengidentifikasi dampak positif dan negatif yang mereka alami. Penelitian dilaksanakan di Universitas Medan Area, Medan, Indonesia, dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan secara observasi langsung serta kuisioner online yang disebarakan kepada responden untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penerapan sistem pembayaran digital dengan aplikasi DANA di Universitas Medan Area berjalan dengan baik dan memotivasi mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas teknologi finansial menggunakan dompet digital, dan (2) Aplikasi DANA memberikan dampak positif serta negatif bagi penggunaannya.

Kata kunci: *DANA, Digital Payment System, Mahasiswa*

Abstract

Digital payment, or what is known as digital payment, refers to the transaction process conducted through electronic media, such as SMS, online banking, or electronic wallets. In Indonesia, this payment system is becoming increasingly popular and is growing rapidly. Digital payments allow individuals to automate the payment process and simplify financial transactions. With this method, the risk of theft and loss of money can be reduced, making it an effective alternative to address these issues. DANA is a startup in Indonesia that specializes in the field of financial technology. This company offers infrastructure that allows the public to make payments and transactions without using cash or cards, both online and offline, quickly and securely. This research is useful for exploring the benefits of using DANA among students at the University of Medan Area and identifying the positive and negative impacts they experience. The research was conducted at Universitas Medan Area, Medan, Indonesia, using a descriptive qualitative approach. Data collection was conducted through direct observation and an online questionnaire distributed to respondents to answer research questions and draw conclusions. The research results show that (1) the implementation of the digital payment system with the DANA application at the University of Medan Area is running well and motivates students to engage in financial technology activities using digital wallets, and (2) the DANA application has both positive and negative impacts on its users.

Keywords : *DANA, Digital Payment System, Students*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat, dan hampir semua sektor menyesuaikan diri dengan inovasi teknologi yang terus berkembang. Salah satu sektor yang turut mengalami transformasi signifikan adalah sektor keuangan, yang kini lebih dikenal dengan istilah *financial technology (fintech)*. Fintech merujuk pada penggunaan teknologi modern dalam sistem keuangan, yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai produk dan layanan keuangan yang lebih aman, lancar, dan efisien. Menurut Bank Indonesia, fintech adalah sistem keuangan berbasis teknologi yang melibatkan berbagai aspek, seperti produk, layanan, keamanan, dan sistem pembayaran (Permana, 2021).

Salah satu fintech yang pesat berkembang di Indonesia adalah DANA, sebuah aplikasi dompet digital. DANA memungkinkan pengguna melakukan transaksi non-tunai seperti pembelian pulsa, pembayaran tagihan, dan belanja online. Terdaftar di Bank Indonesia, DANA memiliki empat lisensi, termasuk dompet digital dan uang elektronik. Keamanannya setara dengan sistem perbankan, menjadikannya platform yang terpercaya. Konsep open platform DANA memungkinkan integrasi dengan berbagai alat pembayaran dan sektor, termasuk pendidikan dan usaha kecil. Aplikasi ini juga terhubung dengan platform besar seperti Bukalapak dan TIX ID.

Dirancang untuk mendigitalisasikan transaksi non-tunai baik online maupun offline, DANA memberikan kemudahan dan efisiensi dalam melakukan transaksi bagi masyarakat. Dengan dukungan dari investor global melalui program Indonesia Merdeka, DANA menjadi salah satu dompet digital yang kompetitif di pasar fintech Indonesia. CEO DANA, Vincent Iswara, menegaskan bahwa DANA memiliki keunikan tersendiri dibandingkan layanan keuangan digital lainnya (Ainun Nadhifah, 2021).

Meskipun DANA telah memberikan banyak manfaat bagi penggunanya, khususnya dalam hal kemudahan dan efisiensi, masih terdapat masalah terkait dampak penggunaannya di kalangan mahasiswa. Masih belum adanya kepercayaan mahasiswa dalam penerapan aplikasi dana, yang didasari oleh kurangnya literasi dalam penerapannya. Seingga perlunya keefektifan dompet digital dalam meningkatkan literasi keuangan mahasiswa, selain itu beberapa mahasiswa juga menganggap dengan penggunaan aplikasi dana tidak efektif dalam penggunaan terhadap pola konsumsi, manajemen keuangan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan literatur mengenai fintech dan dampaknya pada generasi muda di Indonesia.

Penelitian ini berguna untuk mengeksplorasi manfaat penggunaan DANA bagi mahasiswa Universitas Medan Area, sekaligus mengidentifikasi dampak positif dan negatif yang dirasakan oleh mereka. Terdapat kebutuhan mendesak untuk memahami bagaimana aplikasi fintech seperti DANA mempengaruhi pola perilaku finansial mahasiswa, apakah benar-benar meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan keuangan pribadi, ataukah justru menimbulkan risiko yang belum dipahami dengan baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan melalui kuesioner. Populasi yang diteliti adalah Mahasiswa/i Fakultas Pertanian Prodi Agribisnis angkatan 2021-2023 yang berjumlah sekitar 300 orang. Jumlah populasi ini telah ditentukan secara pasti untuk dijadikan sampel, sehingga termasuk dalam kategori populasi terhingga. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin. Sampel yang diambil terdiri dari 78 responden dari Program Studi Agribisnis. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah non-probability sampling dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugioyo, 2016).

Kualitas sampel sangat dipengaruhi oleh ukuran dan variasi sampel. Proses penentuan sampel menggunakan beberapa rumus. Dalam sampel penelitian ini, penentuan dihitung menggunakan rumus Slovin (Sugioyo, 2019). Studi ini dilakukan dengan menggunakan kuisisioner online. Penelitian ini melibatkan sekitar 300 Mahasiswa Fakultas Pertanian Prodi Agribisnis stambuk 2021–2023. Jumlah sampel telah ditetapkan secara jelas, sehingga populasi ini terbatas. Rumus Slovin digunakan untuk menghitung jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini. Sampel yang digunakan adalah Mahasiswa Prodi Agribisnis sebanyak 75 responden. Teknik

pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampel tanpa peluang (non-probability sampling) dengan pendekatan purposive sampling, dimana teknik pengambilan sampel ini didasarkan pada kriteria tertentu (Sugioyo,2016).

Ukuran dan variasi sampel merupakan faktor penting dalam menilai kualitas sampel yang diambil. Dalam menentukan sampel ada beberapa rumus yang digunakan. Dalam penelitian ini, perhitungan sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin (Sugioyo,2019) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Rumus Sampel: } n = \frac{N}{1+N.e^2}$$

Dimana:

n: jumlah sampel

N: jumlah populasi secara keseluruhan

e:tingkat toleransi ketidakakuratan yang dapat diterima akibat kesalahan dalam pengambilan sampel. Dalam penelitian ini, N diketahui sebesar 350,dan e ditentukan sebesar 10% .

Berikut perhitungan sampel dengan menerapkan rumus sampel di atas:

$$n: \frac{350}{1+350.(0,1)^2}$$

$$n: \frac{350}{1+350.(0,01)}$$

$$n: \frac{350}{1+3,5}$$

$$n: \frac{350}{4,5}$$

$$n: 77,7$$

Dari proses pengambilan sampel yang dilakukan, didapatkan angka 77,7 yang dibulatkan menjadi 78 sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan pada kalangan mahasiswa/i Fakultas Pertanian Stambuk 2021-2023 di Universitas Medan Area bahwasannya penggunaan pembayaran digital terhadap aplikasi DANA banyak digunakan pada kalangan perempuan dengan persentase 59% dan pengguna laki-laki sebanyak 41%. Aplikasi DANA ini juga banyak digunakan mahasiswa yang rata-rata berumur 20-23 tahun, karena secara tradisional perempuan lebih bertanggung jawab dalam mengatur keuangan. Dan juga fitur-fitur dalam aplikasi DANA lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi perempuan, seperti kemudahan penggunaan, akses informasi keuangan, dan pemberdayaan finansial. Hal ini sejalan dengan hasil

penelitian yang mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat pengguna aplikasi DANA, karena siswa merasa fungsionalitas aplikasi DANA jelas dan mudah dipahami (Gustiana & Agustina, 2023).

Dari hasil data yang telah diperoleh dalam penelitian, ada beberapa manfaat dari aplikasi DANA yaitu untuk mempermudah transfer melalui ke Bank, mempermudah dalam pembelian pulsa atau paket data secara online, mempermudah dalam penarikan uang serta tidak ada biaya admin dalam penarikan uang, mempunyai fitur yang lengkap dan mudah dipahami. Hal ini didukung oleh penelitian (Azzahra & Supriyadi, 2022) yang memperoleh hasil yang sama, yang berarti layanan aplikasi DANA ini melayani dengan cepat, mudah dimengerti oleh pengguna baru yang menjadikan DANA ini sebagai sistem pembayaran yang fleksibel sehingga memberikan kepuasan untuk si pengguna aplikasi DANA.

Meskipun aplikasi DANA memiliki banyak manfaat untuk penggunanya, seringkali juga menimbulkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian dapat berupa kerugian fisik atau non-fisik. Contoh kerugian materil yang disebabkan oleh aplikasi DANA adalah pemotongan saldo penggunanya secara tiba-tiba tanpa ada peringatan. Adapun contoh non-materi biasanya hanya berupa persaan tidak puas atau tidak nyaman terhadap layanan pelanggan DANA, seperti lambatnya respons.

Setiap penyedia E-Wallet DANA harus mematuhi Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yang dibuat untuk mengawasi dan memfasilitasi masyarakat. UU No. 19 Tahun 2016 juga menghukum transaksi elektronik, sehingga konsumen yang merasa dirugikan dalam perdagangan elektronik memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan hukum.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di Universitas Medan Area menunjukkan bahwa penggunaan DANA sangat efektif di kalangan mahasiswa. Dikarenakan aplikasi DANA ini dapat membantu mahasiswa lebih mudah dalam mentransaksi uang ke orang lain secara efektif a digital, mempermudah pembelian pulsa, data, pembayaran listrik dan pembayaran lainnya. Walaupun ada dampak negatifnya dari penggunaan aplikasi DANA tersebut, yang mana aplikasi tersebut tidak terafiliasi ke Pemerintah lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguswidya Utami, R., & Administrasi Bisnis, M. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi E-Wallet Dana Di Kota Samarinda. In *Edisi Juli-Desember* (Vol. 11, Issue 2).
- Al Qardh, J., Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (n.d.). *60 IAIN Palangka Raya PERKEMBANGAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA*.
- Betharini, N., & Sungkono, S. (2023). PENGGUNAAN FINTECH PAYMENT TERHADAP PERILAKU KONSUMSI MAHASISWA DI KALANGAN MAHASISWA UBP. *JURNAL ECONOMINA*, 2(6), 1416–1429. <https://doi.org/10.55681/economina.v2i6.619>
- Haris Saputra, M., Gracia, I. S., Saswyta, I. M., Cristhian, I., & Lim, V. (n.d.). Analisa Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan, dan Keamanan terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi DANA (Studi Kasus Mahasiswa Jambi). In *Jurnal Ekonomi Kreatif dan Inovatif Indonesia* (Vol. 1, Issue 2). <https://nakiscience.com/index.php/ekraf>
- Idayanti, R., & Ulandari, P. (n.d.). *PERAN APLIKASI DOMPET DIGITAL INDONESIA (DANA) DALAM MEMUDAHKAN MASYARAKAT MELAKUKAN PEMBAYARAN DIGITAL*.
- Isyahrani, R., Kaban, A. W., Manalu, N. A., Harahap, A. R., Namora, I., & Siregar, P. (n.d.). *Penerapan Financial Technology Pada Aplikasi Dana: Survei Di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan*. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jecs>
- Nuriya Tsaqifa, A., Febiani Dwi Sumadi, D., Sapitri, H., Natasya Ghaida, N., & Davya, Z. (n.d.). EDUKASI FINTECH DALAM SISTEM PEMBAYARAN INFAK MASJID AL-FALAH KOTA BONTANG MELALUI APLIKASI DANA FINTECH EDUCATION OF INFAC PAYMENT IN AL-FALAH MOSQUE BONTANG WITH DANA APPLICATION. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 2024.

- Pransiska, L., Nofirda, F. A., Manajemen, J., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (n.d.). *Dampak Ekonomi Digital terhadap Penggunaan Aplikasi DANA pada Gen Z di Kota Pekanbaru*.
- Yessica, Y., & Sutanto, E. M. (2020). Faktor yang mempengaruhi pemilihan aplikasi pembayaran seluler. *Journal of Business and Banking*, 10(1), 53. <https://doi.org/10.14414/jbb.v10i1.2139>