

Dampak Ekonomi Digital terhadap Penggunaan Aplikasi DANA pada Gen Z di Kota Pekanbaru

Laina Pransiska¹, Fitri Ayu Nofirda²

^{1,2} Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis,
Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail:¹ 200304266@student.umri.ac.id fitriayunofirda@umri.ac.id²

Abstrak

Penggunaan aplikasi pembayaran sering disebut dompet digital atau *e-wallet* sudah mengalami kemajuan yang signifikan, perubahan tersebut berupa alat pembayaran digital yang lebih efisien dan ekonomis. Kehadiran aplikasi pembayaran non tunai tidak hanya disebabkan oleh inovasi sektor perbankan namun juga di dorong oleh kebutuhan masyarakat terutama Generasi Z dengan adanya alat pembayaran yang praktis yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi. Aplikasi DANA merupakan platform dompet digital yang dibuat untuk menjadikan setiap transaksi dapat dilakukan secara non tunai, baik online maupun offline. Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis dampak perkembangan penggunaan aplikasi Dana pada generasi Z di era ekonomi digital. Sistem pembayaran digital ini bukan berarti menghilangkan eksistensi uang tunai. Tetapi, dengan adanya sistem pembayaran digital ini dapat meminimalisir terjadinya inflasi akibat banyaknya uang beredar di kalangan masyarakat.

Kata Kunci: *Aplikasi Dana, Dompet Digital, Generasi Z*

Abstract

The use of payment applications, often called digital wallets or e-wallets, has experienced significant progress, this change is in the form of digital payment tools that are more efficient and economical. The presence of non-cash payment applications is not only caused by innovation in the banking sector but is also driven by the needs of the community, especially Generation Z, with practical payment tools that can make transactions easier. The DANA application is a digital wallet platform created to make every transaction can be carried out non-cash, both online and offline. This article aims to analyze the impact of developments in the use of the Dana application on generation Z in the digital economy era. This digital payment system does not mean eliminating the existence of cash. However, with this digital payment system, inflation can be minimized due to the large amount of money circulating among the public.

Keywords: *Dana Application, Digital Wallet, Generation Z*

PENDAHULUAN

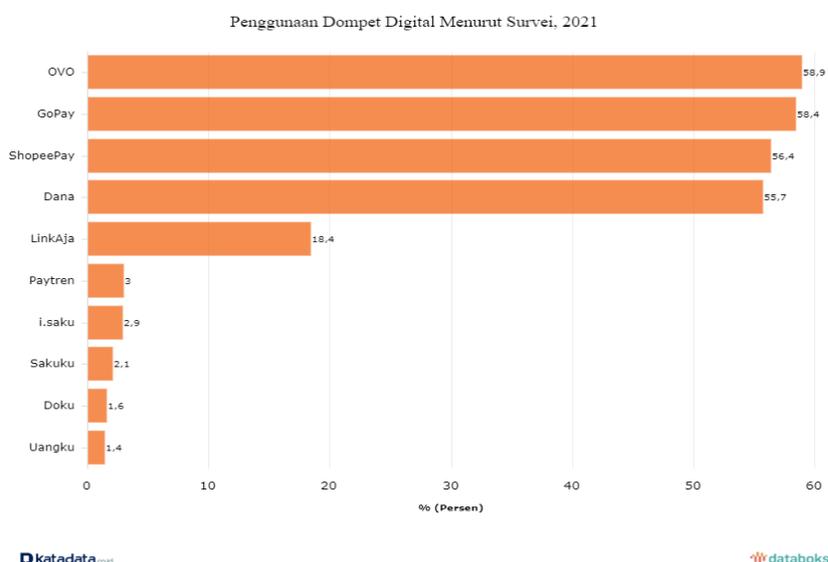
Perkembangan teknologi yang pesat, menyebabkan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami adanya perubahan. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peranan uang tunai (*currency*) sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran digital Financial technology (*fintech*) yaitu adanya pemanfaatan teknologi yang menyangkut financial atau keuangan sehingga dapat menghasilkan suatu produk serta dapat memberikan pelayanan dalam melakukan pembayaran. Industri financial technology di era digital saat ini populer di berbagai kalangan masyarakat terutama para remaja dalam kategori Generasi Z.

Adapun jenis akun pembayaran yang memungkinkan pengguna menyimpan uang untuk transaksi dimasa mendatang disebut dengan Dompot digital atau *e-wallet*. Dompot digital menawarkan semua jenis transaksi pembayaran, menyimpan uang, atau mentransfer uang ke pengguna lain. Mempunyai dompot digital dapat mempermudah transaksi baik online maupun offline.

Dompot digital sudah ada di Indonesia sejak tahun 2009, dan dompot digital pertama yang disetujui oleh Bank Indonesia adalah dompot elektronik milik PT. Indosat, Tbk bernama Paypro (Bank Indonesia, 2019). Namun, perkembangan dompot elektronik sebagai alat pembayaran pada saat itu belum diketahui secara umum. Hanya orang-orang tertentu yang mengetahui dan menggunakannya. kurangnya pemasaran, pertumbuhan dompot digital masih sangat lambat, karena opsi dukungan tidak cukup pada saat itu.

Saat ini, berbagai macam aplikasi dompot digital tersedia di Indonesia, salah satunya adalah DANA yang bekerja sama dengan ratusan ribu pedagang online maupun offline. DANA bisa diartikan sebagai aplikasi dompot e-commerce digital yang bisa dipakai untuk melakukan transaksi pembayaran nontunai. Aplikasi DANA semakin berkembang karena dalam penggunaannya sangat cepat, praktis, fleksibel yang pastinya dapat dipergunakan untuk melakukan pembayaran dengan mudah serta bisa dilakukan dimana dan kapan saja dan pastinya tetap terjamin keamanannya. Selain bisa digunakan di berbagai bentuk alat transaksi, aplikasi DANA sangat bermanfaat diberbagai bidang antara lain pendidikan, layanan publik, layanan sosial hingga UMKM (Dewi et al., 2022)

DANA merupakan salah satu dompot digital yang sangat diminati. DANA berdiri pada tanggal 5 desember 2018, aplikasi DANA resmi terdaftar di Bank Indonesia sebagai dompot digital karena memiliki lisensi berupa uang elektronik, pembayaran pulsa, pulsa listrik, pulsa data, transfer antar bank, pembayaran BPJS kesehatan dan membayar asuransi (Falah, 2021). Produk dan layanan yang baik memberikan nilai terbesar dan diminati oleh masyarakat. Hal ini penting bagi perusahaan untuk menyediakan produk atau layanan berkualitas yang menarik individu untuk menggunakan aplikasi DANA dan merasa puas dengan aplikasi DANA sebagai salah satu perusahaan dengan pengguna terbanyak dengan informasi sebagai berikut:



Gambar 1. Pengguna Dompot Digital

Berdasarkan gambar sebelumnya menunjukkan aplikasi DANA merupakan salah satu aplikasi digital yang banyak digunakan dengan persentase pengguna sebesar 55,7% di urutan ke-4 di Indonesia. Dompot digital dipengaruhi berbagai faktor, menurut penelitian yang dilakukan Pratama & Suputra, 2019 menyatakan bahwa persepsi manfaat, kemudahan

penggunaan dan tingkat kepercayaan dapat mempengaruhi dalam menggunakan aplikasi DANA (Indrawati & Pattinama, 2021).

Beberapa hal yang membuat Generasi Z tertarik untuk menggunakan aplikasi DANA yaitu keuntungan yang akan didapat, contohnya yaitu bisa mempersingkat waktu pembayaran, nominalnya sudah terjamin pasti akurat, selain itu juga transaksinya pun juga mudah karena bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. Penggunaan teknologi menjadi salah satu faktor kemudahan dalam menggunakan sebuah aplikasi DANA. Sehingga dapat memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi secara online menggunakan DANA.

Sun dan Zhang(2015) menjelaskan dari persepsi kemudahan ialah ease to learn (mudah dipelajari), ease to use (mudah digunakan), clear and understandable (jelas dan mudah dimengerti), dan become skillful (menjadi terampil). Davis & Wang (dalam Rithmaya, 2016) mendefinisikan persepsi kemudahan sebagai ukuran dimana pengguna dimasa mendatang menganggap suatu sistem sebagai bebas hambatan. Susilo (2017) persepsi kemudahan merujuk pada sistem teknologi informasi dengan kepercayaan individu agar tidak merepotkan sebuah usaha yang besar dalam menggunakan. Pendapat tersebut berdasar penelitian Sukirno dan Saputro (2013).

Persepsi kemudahan dan fitur layanan dapat memudahkan pengguna aplikasi DANA dalam menggunakan aplikasi. Persepsi kemudahan dan fitur layanan merupakan strategi perusahaan agar aplikasi DANA dapat membantu pengguna dalam menggunakannya. Terdapat beberapa fitur layanan yang ada di aplikasi DANA. Kelengkapan Fitur layanan pada DANA merupakan aplikasi yang dengan kemampuan teknologi dengan pertimbangan untuk melakukan transaksi dalam memfasilitasi. Layanan ini tidak harus bertemu dengan customer service atau teller dan dalam penggunaannya harus dipertimbangkan dalam pengguna DANA melalui transaksi secara online maupun offline. Fasilitas yang dimiliki yaitu dengan fitur kirim Dana atau send Dana, fitur minta Dana, fitur nearby me, fitur top up, dan fitur Dana news.

Fitur layanan dari aplikasi DANA dibutuhkan fitur yang lengkap agar kebutuhan dari pengguna dapat melakukan transaksi agar bisa terpenuhi dan memiliki keamanannya tinggi saat menggunakan aplikasi. Fitur merupakan sarana untuk membedakan dengan produk lain sedangkan layanan adalah kegiatan yang ditujukan pada sifat yang tidak berwujud dan tidak mempunyai kepemilikan dari pesaing yang lainnya. (Kotler 2008:273)

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang mana suatu metodologi yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian. Metodologi ini merupakan metodologi yang mengecualikan model perhitungan matematika dan statistik (Mumtahana, Nita, & Tito, 2017). Data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2012).

Sumber data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari wawancara dengan para informan di kota pekanbaru khususnya Generasi Z. Sedangkan sumber data skunder dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh dari laporan-laporan maupun data lain yang dapat menjadi acuan.

Wawancara akan dilakukan terhadap para remaja dalam kategori Generasi Z, yang lahir pada tahun 1997 sampai dengan 2012 yang pernah menggunakan aplikasi DANA dan memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi DANA yang mana sebagai media dalam melakukan transaksi secara online.

Tabel 1. Pertanyaan untuk Gen Z

No	Pertanyaan
1.	Aplikasi DANA sangat berguna untuk melakukan transaksi pembayaran secara online
2.	Aplikasi DANA untuk transaksi online mudah dimengerti

3. Melakukan Pembayaran pada DANA tidak membutuhkan banyak usaha
4. Menggunakan aplikasi DANA mampu meningkatkan kegiatan saya dalam berbelanja online serta pada pembayaran
5. Menggunakan aplikasi DANA mampu mempersingkat waktu dalam transaksi

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Wawancara terhadap Gen Z kota pekanbaru

Dari hasil penelitian berdasarkan wawancara pada remaja dalam kategori Generasi Z yang menggunakan aplikasi DANA. Penulis mengelompokkan menjadi 4 kategori gen Z yaitu siswa, mahasiswa, tidak berkerja dan bekerja. Wawancara yang dilakukan dengan cara menanyakan pertanyaan yang sudah penulis siapkan kepada responden. Berikut hasil wawancara yang dilakukan penulis.

Tabel 2. Hasil dari pertanyaan pengguna DANA

Responden	1	2	3	4	5
Siswa	Setuju, karena sekarang serba dari hp	Setuju,	Setuju, selagi ada paket internet bisa dimana saja	Kurang setuju, menggunakan aplikasi lain selain dana	Setuju, tidak harus menunggu lama
Mahasiswa	Setuju, Apalagi sekarang banyak tempat usaha sudah menggunakan pembayaran online	Setuju, sudah banyak yang menggunakan juga	Setuju, bisa dilakukan dari rumah dan lain2	Kurang setuju, banyak aplikasi serupa sekarang	Setuju, hitungan detik sudah bisa melakukan pembayaran
Tidak Bekerja	Setuju, bisa melakukan pembayaran tanpa	Setuju, transaksi yang ingin dilakukan sudah tertera di	Setuju, tinggal buka hp	Tidak setuju	Setuju

	harus bertemu langsung	Dana			
Bekerja	Kurang setuju, menggunakan aplikasi lain yang merasa aman	Setuju	Setuju, yang penting jaringan aman	Tidak setuju, banyak aplikasi yang lebih lengkap	Kurang setuju

Dari pertanyaan di atas didapatkan bahwa Aplikasi DANA sudah digunakan hampir semua kalangan remaja dalam kategori Generasi Z. Aplikasi DANA memudahkan para konsumen dalam melakukan transaksi pembelian ataupun pembayaran secara online, karena dapat dengan mudah dilakukan kapanpun dan dimanapun selagi jaringan internet masih bisa diakses oleh konsumen, akan tetapi sebagian Generasi Z tidak merasa dipermudah dalam transaksi apapun dan lebih memilih aplikasi dombet digital lain yang lebih lengkap karena kebutuhannya tidak semua ada diaplikasi DANA.

Diketahui bahwa Gen Z dalam kategori konsumen yang sudah bekerja lebih memilih aplikasi lain yang dikatakan lebih merasa aman untuk penyimpanan uang, dan juga sudah bisa melakukan transaksi serupa dengan apa yang terdapat pada aplikasi DANA, tetapi masih menggunakan dana untuk keperluan tertentu juga.

SIMPULAN

Sistem pembayaran selalu mengalami berubah seiring berjalannya waktu dengan perkembangan zaman. Selain dari tuntutan perkembangan zaman, kebutuhan masyarakat yang beragam-ragam menjadi salah satu landasan adanya revolusi perkembangan pembayaran digital untuk memudahkan manusia dalam menjalani kehidupannya lebih menjadi efektif dan efisien. Berdasarkan hasil penelitian dapat kesimpulan beberapa hal sebagai berikut: kemudahan dan keamanan secara simultan berpengaruh positif terhadap loyalitas pengguna Aplikasi Dana terutama generasi Z menyatakan bahwa aplikasi dana tergolong cukup baik untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menyatakan bahwa transaksi yang dilakukan melalui aplikasi DANA sangat baik. Dengan demikian, Aplikasi DANA tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Lastuti, dan Tri Handayani. "Penguatan Regulasi: Upaya Percepatan Transformasi Digital Perbankan Di Era Ekonomi Digital." *Masalah-Masalah Hukum* 51.3 (2022): 259-270.
- Ageng, & Wulan, R. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech) pada Generasi Millennial di Kelurahan Pasir Putih (Studi Kasus pada Pengguna Aplikasi Dana).
- Aulia, Sisca. "Pola perilaku konsumen digital dalam memanfaatkan aplikasi dompet digital." *Jurnal Komunikasi* 12.2 (2020): 311-324.
- CHANDRA, CRISELLA REVINA LILIA. *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PERILAKU PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI MUDA DI SEMARANG*. Dis. Universitas Katholik Soegijapranata Semarang, 2023.
- Desita, W., & Dewi, Gst. A. K. R. S. (2022). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash pada Aplikasi Dompet Elektronik (E-Wallet). *Jurnal Akuntansi Profesi*, 13(01).
- Dwiyanto, Djoko. "Metode Kualitatif: Penerapannya dalam Penelitian." *Diakses dari: <https://www.akademisi.pendidikan/unduh...>*, 0 (2002): 1-7.

- Gunawan, Anggi Ariena Lu'ulqolby, dan Ajeng Winarti. "Pengaruh aplikasi dompet digital terhadap transaksi di masa kini." *Bahari: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 1.5 (2022): 352-356.
- Ismeirita, Ismeirita. "Dampak Digitalisasi Ekonomi terhadap Gaya Hidup Generasi Z dan Milenial (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Panca Sakti Bekasi)." *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen dan Akuntansi)* 6 (2023): 675-681.
- Lathifah, Lathifah. "Analisis kepuasan masyarakat terhadap penggunaan aplikasi DANA menggunakan metode SWOT." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* 3.1 (2022): 20-26.
- Masida, Dian, dan Achmad Fauzi. "PENGARUH POTONGAN HARGA, DAYA TARIK IKLAN DAN USER FRIENDLY PADA APLIKASI DOMPET DIGITAL TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF KONSUMEN GENERASI MILENIAL." *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 1.3 (2022): 18-23.
- Milani, Milani, dkk. "Pengaruh Kebermanfaatan, Kemudahan, Dan Sikap Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA Pada Generasi Millennial Di Sukoharjo." *Akademisi: Jurnal Kajian Multidisiplin* 7.2 (2023): 263-282.
- Mujahidin, Ali. "Pengaruh fintech e-wallet terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial." *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis* 8.2 (2020): 143-150.
- Ningtyas, NA, & Meiriza, A. (2023). Penerapan Metode skala kegunaan sistem Dalam Mengevaluasi pengalaman pengguna Aplikasi DANA. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2),667. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6083> ,
- Oktaviani, Amallia. PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL PADA GENERASI Z DI PURBALINGGA PADA APLIKASI DANA. Diss. UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri, 2023.
- Putri, Nadia Miranda Effendi, dan Budi Sudaryanto. "NALISIS PENGARUH PRICE DISKON DAN DAYA TARIK IKLAN PADA APLIKASI E-WALLET TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF KONSUMEN GENERASI Z (Studi Pada Mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang)." *Jurnal Manajemen Diponegoro* 11.2 (2022).
- RAHMAWATI, MELIZA. "PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN DOMPET DANA DIGITAL."
- Saputri, Anggraeni Dias, dan Ahmad Raf'ie Pratama. "Perbandingan Sikap dan Penerimaan Pengguna Layanan Dompet Digital di Indonesia." *Jurnal KomtekInfo* 8.2 (2021): 154-162.
- Sari, Nila. Vivi (2020). Revolusi Uang Digital Era 5.0 TRANSAKSI DIGITAL . Sumatera Barat:Insan Cendikia Mandiri.
- Tarantang, Jefry, dkk. "Perkembangan sistem pembayaran digital pada era revolusi industri 4.0 di indonesia." *Jurnal al-qardh* 4.1 (2019): 60-75.
- Wahyuningsih, Desi, dan Lia Nirawati. "Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Loyalitas Pelanggan E-Wallet Aplikasi Dana." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7.3 (2022): 435-445.
- Widjieanto, Garant Fortino. "Analisa Pengaruh User Experience Terhadap Loyalitas Pelanggan Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening Pada Aplikasi Dana Pembayaran Digital." *Jurnal Strategi Pemasaran* 7.1 (2020): 9.