

## **Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai E-Money Terhadap Pelaku Pengguna Aplikasi Dana (Studi Pada Mahasiswa Universitas Bengkulu)**

**Elvina Ulva Diani, Yudisiani, Eka Vuspa Sari**  
Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bengkulu  
[Elvinaulva12@gmail.com](mailto:Elvinaulva12@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi mahasiswa mengenai *E-Money* terhadap perilaku penggunaan aplikasi DANA. Penelitian ini dilakukan di Universitas Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Bengkulu angkatan 2016, 2017, 2018, 2019 yang menggunakan aplikasi DANA. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan jumlah sampel 56 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, studi pustaka, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi Mahasiswa memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan aplikasi DANA dibuktikan dengan uji signifikan parsial (uji t) dengan nilai signifikan yang diperoleh  $0,000 < 0,05$  itu menunjukkan bahwa maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan nilai  $t_{hitung} 9,708 \geq t_{tabel} 2,00488$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel persepsi mahasiswa mengenai *E-Money* terhadap perilaku penggunaan aplikasi DANA. Perilaku penggunaan aplikasi DANA dipengaruhi secara signifikan oleh persepsi manfaat dan kemudahan.

**Kata Kunci :** Persepsi Mahasiswa, *E-Money*, Perilaku Penggunaan, Aplikasi DANA

## **Influence of Student Perceptions Regarding E-Money Against Fund Users (Study of Bengkulu University Students)**

### **ABSTRACT**

This research was conducted with the aim to determine the effect of students' perceptions about E-Money on the behavior of using DANA applications. This research was conducted at Bengkulu University. This research uses a descriptive quantitative approach. The population in this study were students of Bengkulu University in 2016, 2017, 2018, 2019 who used the DANA application. Sampling was done by purposive sampling technique, with a total sample of 56 respondents. Data collection techniques used were questionnaires, literature study, and documentation. While the data analysis technique used is simple linear analysis. The results of this study indicate that Student Perception has a positive and significant influence on the behavior of the use of DANA applications as evidenced by a partial significant test (t test) with a significant value obtained  $0,000 < 0.05$ . table 2.00488. So it can be concluded that there is an influence between the variables of student perceptions about E-Money on the behavior of the use of DANA applications. The use of DANA application behavior is significantly influenced by the perception of benefits and convenience.

**Keywords:** Student Perception, E-Money, Behavior of Use, Application of FUNDS

## PENDAHULUAN

Masyarakat modern saat ini memiliki ruang informasi yang sangat luas, hal ini disebabkan karena arus perkembangan industri telekomunikasi dan elektronik yang membuat perusahaan untuk mengembangkan usaha baru.

Berdasarkan Bank for International Settlement (BIS), *E-Money* didefinisikan sebagai: “*stored-value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the customer’s possession.*” (Produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki oleh pengguna).

Selama proses transaksi non tunai yang dilakukan oleh masyarakat terdapat aturan mengenai penggunaan uang elektronik di Indonesia sendiri yang tertuang pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009. Barulah hingga kini metode pembayaran melalui uang elektronik diterapkan oleh banyak bank di Indonesia, swasta maupun milik negara. Pemerintah melalui Bank Indonesia pada tanggal 14 Agustus 2014 secara resmi mengadakan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), yaitu program untuk mensosialisasikan kepada

masyarakat dan pelaku ekonomi mengenai penggunaan uang elektronik.

DANA atau Dompot Digital Indonesia merupakan layanan pembayaran digital berbasis aplikasi, yang mana aplikasinya telah tersedia untuk platform Android melalui Google Play Store maupun platform iOS melalui App Store. Dengan menggunakan aplikasi ini, para pengguna melakukan berbagai macam transaksi pembayaran, dari mulai untuk membeli pulsa, membayar tagihan (listrik, telepon, air hingga BPJS), membeli voucher Google Play, membayar cicilan, dan berbelanja secara online.

Perusahaan teknologi finansial (fintech) bidang pembayaran, DANA sudah menggaet 15 juta pengguna aktif per April 2019. Jumlah pengguna DANA tercatat naik 50% sejak awal tahun ini. (Cindy Mutia Annur, Desy Setyowati, 2019: 1) Besarnya manfaat dan kemudahan yang diberikan oleh penggunaan *E-money* ini membuat peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruhnya di masyarakat dan berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai *E-Money* Terhadap Perilaku Penggunaan Aplikasi DANA (Studi Pada Mahasiswa Universitas Bengkulu)”**

## TINJAUAN PUSTAKA

### Persepsi

Menurut Stanton (2001), “persepsi dapat didefinisikan sebagai makna yang kita pertalikan berdasarkan pengalaman masa lalu, stimulus (rangsangan-rangsangan) yang kita terima melalui lima indra.” Menurut Hawkins dan Coney (2005), “persepsi adalah proses bagaimana stimuli itu diseleksi, diorganisasi, dan diinterpretasikan.”

Persepsi ini bersama keterlibatan konsumen (*level of consumer involvement*) dan memori akan mempengaruhi pengolahan informasi. Bagaimana seorang konsumen melihat realitas di luar dirinya atau dunia sekelilingnya, itulah yang disebut dengan persepsi seorang konsumen. Konsumen seringkali memutuskan pembelian dan penggunaan suatu produk berdasarkan persepsinya terhadap produk tersebut.

### Uang Elektronik (*E-Money*)

Menurut Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Biro Pengembangan Sistem Pembayaran Nasional Bank Indonesia, dilihat dari medianya ada dua tipe uang elektronik, yaitu:

1. *Prepaid Card*, sering disebut juga *electronic purses* atau *chip based product*, dengan karakteristik sebagai berikut:

a. “Nilai elektronik” disimpan dalam suatu *chip (integrated circuit)* yang tertanam dalam kartu. Didalam chip ini di *in-stall operating system* dan aplikasi yang akan berfungsi sebagai alat pengendalian transaksi seperti melakukan perhitungan dan penyimpanan data.

b. Mekanisme pemindahan dana dilakukan dengan memasukkan kartu ke suatu alat tertentu (*card reader*).

2. *Prepaid Software*, sering disebut juga *digital cash* atau *server based product*, dengan karakteristik sebagai berikut:

a. “Nilai elektronik” disimpan dalam suatu hard disk yang terdapat dalam *personal computer (PC)* atau *smartphone* yang dijalankan dengan operating system.

b. Mekanisme pemindahan dana dilakukan melalui suatu jaringan komputer elektronikasi seperti internet, pada saat melakukan pembayaran.

### Perilaku Konsumen

Schiffman dan Kanuk (2000) mendefinisikan perilaku konsumen sebagai

berikut “Istilah perilaku konsumen diartikan sebagai perilaku yang diperlihatkan konsumen dalam mencari, membeli, menggunakan, mengevaluasi, dan menghabiskan produk dan jasa yang mereka harapkan akan memuaskan kebutuhan mereka.

### **METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang tugasnya menganalisis data berupa angka yang digunakan untuk mengetahui dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada dengan tujuan untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua variabel, sehingga mencapai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Serta data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan survei. Metode survei merupakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan yang disusun secara sistematis. Data yang didapat dalam penelitian ini didapat dari kuesioner yang bersifat alamiah (bukan buatan), kuesioner disebarkan

keseluruh mahasiswa aktif Universitas Bengkulu yang menggunakan aplikasi DANA, kemudian diolah dengan menggunakan *software* SPSS. Hasil data yang ada digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang digunakan.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara persepsi mahasiswa mengenai *E-Money* terhadap perilaku penggunaan aplikasi DANA yang dilakukan pada mahasiswa Universitas Bengkulu angkatan 2016, 2017, 2018, 2019. Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu persepsi mahasiswa mengenai *E-Money* dan satu variabel terikat yaitu perilaku penggunaan aplikasi DANA. Berdasarkan hasil deskripsi data, jumlah responden pada penelitian ini berjumlah 56 responden yang didapat dari hasil pra penelitian pada tahun 2019.

Adapun indikator yang digunakan dalam variabel (X) ini terdiri atas 6 indikator, yaitu meningkatkan kinerja, meningkatkan produktivitas, meningkatkan efektivitas, kemampuan bertransaksi, efisiensi waktu, dan fleksibel, serta

indikator yang digunakan dalam variabel (Y) ini terdiri atas 4 indikator, yaitu kepuasan penggunaan, loyalitas pengguna, respon positif, trend budaya. Dalam penelitian ini variabel X yaitu indikator persepsi sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1986), dapat dipahami bahwa reaksi dan persepsi pengguna terhadap teknologi dapat mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi. Model TAM menambahkan dua konstruk tambahan ke dalam konstruk di atas, yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan. TAM berargumentasi bahwa penerimaan individual terhadap teknologi (dalam hal ini produk *E-money*) ditentukan oleh dua konstruk tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh variabel persepsi mahasiswa mengenai *E-Money* (X) terhadap perilaku penggunaan aplikasi DANA secara parsial. Dapat dilihat dari hasil uji t bahwa variabel ini memperoleh nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 9,708 > t_{tabel} 2,00488$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel Persepsi Mahasiswa Mengenai *E-Money* secara parsial mempengaruhi Perilaku Penggunaan aplikasi DANA. Maksudnya jika variabel Persepsi Mahasiswa Mengenai *E-Money*

mengalami peningkatan, maka variabel Perilaku Penggunaan aplikasi DANA juga akan mengalami peningkatan.

Selain itu sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka memiliki pengalaman yang baik saat menggunakan aplikasi DANA. Jika dilihat secara menyeluruh setiap pernyataan pada variabel ini mendapat hasil yang positif dari responden. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa semakin positif persepsi mengenai *E-Money* maka akan semakin tinggi perilaku penggunaan aplikasi DANA. Hal ini juga berlaku untuk hal sebaliknya, jika persepsi mengenai *E-Money* negatif maka perilaku penggunaan aplikasi DANA juga rendah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh mengenai persepsi mahasiswa terhadap perilaku penggunaan *E-money* pada aplikasi DANA. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengaruh yang paling besar dalam mempengaruhi perilaku dalam menggunakan aplikasi

DANA adalah efisiensi waktu sehingga pengguna tidak perlu kelokasi saat ingin membeli dan membayar sesuatu, kemampuan bertransaksi yang dilakukan pengguna karena menu dan fitur layanan yang mudah untuk dipahami, meningkatkan efektivitas, fleksibel, kemudahan saat menggunakan aplikasi DANA dapat meningkatkan kinerja pengguna, meningkatkan produktivitas.

2. Aplikasi DANA memberikan manfaat dan kemudahan bagi pengguna dengan cara memberikan *cashback* dan diskon, menyediakan menu dan fitur layanan yang mudah dipahami, serta aplikasi DANA bekerjasama dengan *merchant* yang dibutuhkan pengguna. Selain itu, trend budaya juga menjadi alasan pengguna untuk menggunakan aplikasi DANA dan perilaku pengguna yang lainnya ditunjukkan dengan loyalitas pengguna seperti menggunakan aplikasi DANA

setiap hari, merekomendasikan aplikasi DANA kepada orang sekitar, memilih aplikasi DANA dibandingkan aplikasi yang lain, dan akan menggunakan aplikasi DANA dalam jangka waktu yang panjang

### Saran

1. Aplikasi DANA perlu meningkatkan inovasi baru untuk membentuk menu dan fitur layanan yang menarik, menarik pengguna dengan cara memberikan lebih banyak lagi penawaran *cashback* dan diskon, karena DANA bukan satu-satunya *fintech* yang ada di Indonesia. Tujuannya adalah agar masyarakat lebih memilih untuk menggunakan aplikasi DANA dibandingkan aplikasi yang lain.
2. Aplikasi DANA perlu meningkatkan dan memperluas informasi yang dibutuhkan oleh pengguna aplikasi tersebut.

3. Memperluas kerjasama dengan merchant yg belum menyediakan aplikasi DANA

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sumarwan, Ujang. 2017. *Perilaku Konsumen Teori dan Penerapannya Dalam Pemasaran*. Bogor : Ghalia Indonesia

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Kriyantono, Rachmat.2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Pohan, Aulia. 2011. *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi Di Indonesia*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Priansa, Donni. 2017. *Perilaku Konsumen Dalam Persaingan Bisnis Kontemporer*. Bandung: Alfabeta

Purwanto, Erwan. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Gava Media

Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2013. *Perilaku Konsumen – Pendekatan Praktis Disertai Himpunan Jurnal Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset

Walgito, Bimo. 1989. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset, Edisi Revisi

### Skripsi dan Jurnal

Andryanto, Reza. 2016. *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Beli di Toko Online*. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta. Dipublikasikan (Diunduh pada 2020 Januari 22)

Diana, Nur. 2018. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money Di Indonesia*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. (Diunduh pada 2019 Oktober 03)

Ginting, Marissa. 2019. *Pengaruh Persepsi Masyarakat Dan Efisiensi Dalam*

*Bertransaksi Terhadap Minat Penggunaan Ulang E-Money (Studi Pada Kaum Milenial Pengguna OVO Pay di Plaza Medan Fair).* Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara. (Diunduh pada 2019 September 27)

Khafiyah, Nurits Nadia. 2019. *Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai Uang Elektronik Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO (Studi pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).* Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dipublikasikan (Diunduh pada 2019 September 25)

**Nur, .M. Fadli . 2013.** *E-Money : Solusi Transaksi Mikro Modern.* [Jurnal] ; Tangerang Selatan (ID): Sekolah Tinggi Akutansi Negara. Dipublikasikan ; [Diunduh pada 2019 September 29].

Usman, Rachmadi. 2017. *Karakteristik Uang Elektronik dalam Sistem Pembayaran* (Vol. 32, No. 1). (Diunduh 8 September 2019 )

#### **Sumber dari Internet**

Annur, Cindy Mutia, Setyowati Desy. 2019. *Naik 50% Sejak Awal Tahun, DANA Gaet 15 Juta Pengguna Aktif.* Katadata.co.id [Artikel]. <https://katadata.co.id/berita/2019/05/22/naik-50-sejak-awal-tahun-dana-gaet-15-juta-pengguna-aktif> (Diunduh pada 2019 Oktober 02)

Bank Indonesia. 2006. *Kajian Operasional E-money. Laporan Kajian Bank Indonesia.* Bank Indonesia. [website:bi.go.id](http://website.bi.go.id) (Diunduh pada 2019 Oktober 08)

Idris, Muhammad. 2019. *Riset Ini Ungkap Aplikasi Pembayaran Digital Favorit Konsumen.* detikinet [Artikel]. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4629663/riset-ini-ungkap-aplikasi-pembayaran-digital-favorit-konsumen> ; [Diunduh pada 2019 September 29]