
PERAN APLIKASI DOMPET DIGITAL INDONESIA (DANA) DALAM MEMUDAHKAN MASYARAKAT MELAKUKAN PEMBAYARAN DIGITAL

Rini Idayanti¹, Pepi Ulandari²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri (IAIN Bone)
riniidayanti02@gmail.com

ABSTRACT

Digital wallets and digital payments serve as evidence of this development. The DANA application is an Indonesian digital wallet used for digital transactions. This research employs field research and a qualitative approach with interview data collection techniques. Data analysis techniques include data reduction, data display, and data analysis. The results of this research indicate that the role of the Indonesian digital wallet (DANA) is to facilitate people in making digital payments because there is no need to leave the house to conduct transactions, help people meet their needs as it can be accessed anywhere and anytime, increase public trust in digital payment applications supervised by Bank Indonesia because privacy and security are well maintained, and provide good responses if users experience issues with digital payments. Regarding the advantages of this application, it is easy to use, can be accessed anywhere and anytime, has a robust security system, a very practical registration process, offers 10 free transfers every month, continually develops innovations, and embraces more MSMEs. The disadvantages of the DANA application include occasional network disruptions, the need for a minimum of Rp. 50,000 for balance top-ups, high risks when changing phone numbers, and frequent errors in product purchases.

ABSTRAK

Dompot digital dan pembayaran digital sebagai bukti adanya perkembangan tersebut. Aplikasi DANA adalah dompet digital Indonesia yang digunakan untuk melakukan transaksi digital.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (field research) dan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, data display dan dianalisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Peran dompet digital Indonesia (DANA) yakni memudahkan masyarakat melakukan pembayaran digital dikarenakan tidak perlu lagi keluar rumah untuk melakukan transaksi, membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya dikarenakan bisa diakses dimanapun dan kapanpun, meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap aplikasi pembayaran digital yang diawasi oleh Bank Indonesia karena privasi sangat dijaga keamanannya, memberikan pelayanan berupa respon yang baik jika penggunaannya mengalami masalah pembayaran digital. Mengenai kelebihan dari aplikasi ini ialah aplikasi ini mudah digunakan, bisa diakses dimanapun dan kapanpun, memiliki sistem keamanan yang mumpuni, proses pendaftaran yang sangat praktis, gratis 10 kali transfer setiap bulan, terus mengembangkan inovasi, serta merangkul semakin banyak UMKM. Adapun kekurangan dari aplikasi DANA ialah terkadang mengalami gangguan jaringan, top up saldo hanya bisa dilakukan dengan minimal Rp. 50.000-, memiliki resiko tinggi jika ingin melakukan pergantian nomor serta sering mengalami pembelian produk error.

KataKunci: *Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA), Pembayaran Digital*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi terjadi dengan sangat pesat pada masa kini. Hampir seluruh bidang juga berkembang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Salah satu bidang yang turut berkembang dengan adanya perkembangan teknologi adalah bidang keuangan. Perkembangan teknologi di bidang keuangan atau biasa disebut financial technology adalah inovasi bidang financial yang berfokus pada teknologi modern. Menurut Bank Indonesia, financial technology adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru, serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran (Permana, 2021)

Di Indonesia popularitas pembayaran digital dengan uang elektronik semakin meningkat tajam seiring dengan berkembangnya bisnis financial technology (fintech), yang juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan startup yang bergerak disektor keuangan digital.

Masyarakat memiliki keleluasaan untuk memilih brand sesuai kebutuhan mereka dalam melakukan transaksi digital ini. Semua transaksi pembelian baik online maupun offline dapat dilakukan tanpa menggunakan uang tunai (cash less). Salah satu produk finansial digital tersebut adalah uang elektronik (e-money). E-money dianggap sebagai alternatif pembayaran non tunai yang lebih efektif. Uang elektronik umumnya disimpan dalam dompet digital demi kemudahan akses (Kumala & Mutia, 2020). Terdapat beberapa kegiatan bisnis untuk memanfaatkan media elektronik salah satunya pada aplikasi E-Wallet yang sudah berkembang di Indonesia yang dikenal sebagai Electronic Wallet atau dikenal sebagai E-Wallet. E-Wallet adalah aplikasi atau layanan dompet elektronik yang berfungsi untuk transaksi antar pengguna agar lebih mudah diakses oleh Masyarakat (Abrilia, 2020).

Tabel 1. Jumlah Uang Elektronik Beredar

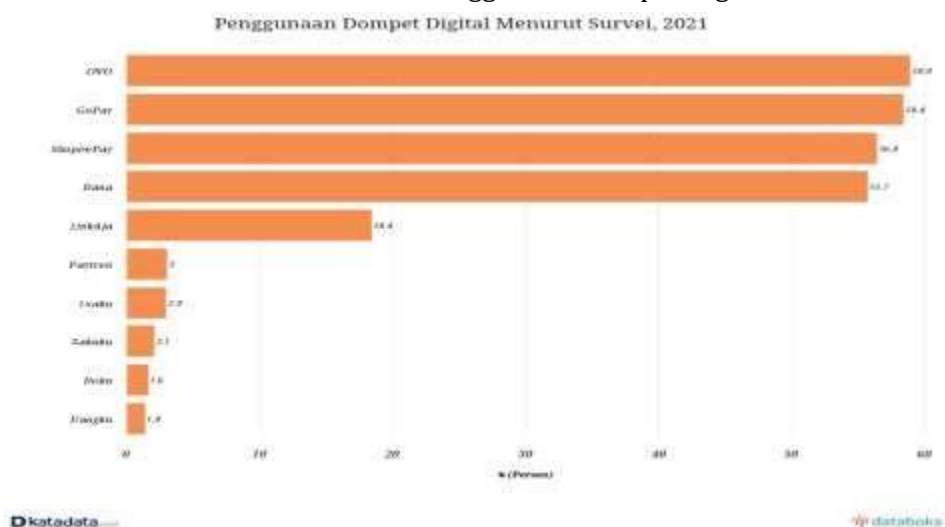
Periode	Jumlah Instrumen
Tahun 2015	34,314,795
Tahun 2016	51,204,580
Tahun 2017	90,003,848
Tahun 2018	167,205,578
Tahun 2019	292,299,320
Tahun 2020	432,281,380
Tahun 2021	575,323,4194

Sumber: Data SPP Bank Indonesia

Digital payment atau pembayaran digital adalah pembayaran dengan menggunakan media elektronik baik itu melalui sms, internet banking, atau melalui dompet elektronik. Sistem pembayaran dengan media elektronik semakin melonjak popularitasnya dan semakin berkembang di Indonesia. Pembayaran digital memungkinkan seseorang melakukan pembayaran secara otomatis, sehingga akan memudahkan dalam transaksi keuangan. Dengan adanya pembayaran digital tingkat kriminal pencurian uang dan kehilangan uang tunai akan menjadi lebih sedikit sehingga bisa menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pada kondisi sekarang pembayaran digital sangat diperlukan dikarenakan para pelaku dunia bisnis berusaha untuk terus berinovasi sehingga produknya bisa dijangkau dan dibeli oleh banyak kalangan. Dengan menyediakan sistem pembayaran digital tentunya konsumen akan merasakan kemudahan dalam bertransaksi secara digital. E-wallet atau dompet digital sudah banyak digunakan oleh masyarakat diantaranya ialah aplikasi ShopeePay, OVO, LinkAja, Sakuku, GoPay dan telah hadir aplikasi lain yang bernama aplikasi DANA. Apalagi ditambah jarang anak muda tidak memiliki smartphone untuk mengakses ataupun mempelajari perkembangan teknologi sehingga membuat perusahaan teknologi berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dan mempermudah masyarakat. Dompet digital OVO, GOPAY, Shopeepay, dan DANA merupakan dompet digital dengan pengguna terbesar di Indonesia.

Gambar 1. Daftar Penggunaan Dompet Digital di Indonesia



Sumber: Survei Oleh DailySocial Fintech Report 2021

Aplikasi DANA yang menjadi pendatang baru tidaklah mudah, harus ada inovasi yang membedakan layanan dompet digital DANA dengan produk lain. Dalam hal inovasi, DANA mengadopsi teknologi kelas dunia yang dikembangkan oleh para programmer lokal, yakni anak-anak muda Tanah Air yang memiliki kompetensi global. Hal ini menjadikan DANA siap diandalkan oleh beragam sektor untuk mendukung peningkatan produktivitas dan efisiensi secara parsial. Inovasi terbaru DANA adalah menghadirkan Dana Protection. Dana Protection merupakan jaminan proteksi 100 persen untuk kenyamanan dan keamanan penggunaan DANA. Selain itu, pengguna premium bisa memanfaatkan fitur ini sehingga masyarakat lebih percaya untuk menggunakan DANA (Himawati, 2021).

Aplikasi DANA dibuat di Indonesia, oleh orang Indonesia, dan untuk orang Indonesia. DANA juga sudah mendapat empat lisensi dari Bank Indonesia (BI), yakni soal izin penggunaan E-money, E-wallet, Lembaga Keuangan Digital (LKD), dan transfer uang online.⁶ DANA juga sudah bekerja sama dengan bank-bank nasional, diantaranya Bank Mandiri, BCA, BRI, CIMB Niaga, BNI, Panin Bank, Bank Permata, BTN, dan Bank Sinar Mas. Lewat DANA, orang-orang yang kesulitan mendapatkan akses perbankan bisa memakai DANA dalam kegiatan bisnisnya (Chindy, 2020)

Sejauh ini penelitian tentang aplikasi dompet digital di Indonesia sudah banyak dilakukan seperti yang pernah diteliti oleh Hizbul Hadi Nawawi yang membahas tentang Penggunaan E-Wallet di Kalangan Mahasiswa di Kota Makassar (Safira et al., 2019), dan Puji Rahayuningsih, 2020 membahas Daya Tarik Dompet Digital OVO (Studi Kasus pada Pengguna Dompet Digital OVO), Yuni Maulidatul Mukarromah (2023) yang berjudul Problematika Sistem Pembayaran Aplikasi DANA Sebagai E-Wallet di Indonesia Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Aya Alyasa yang membahas mengenai Preferensi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Palangka Raya dalam Memilih Aplikasi Dompet Digital, serta (Rayi Nur Syafira, 2021) Aplikasi DANA di Kalangan Mahasiswa (Studi Fenomenologi Aplikasi DANA di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung yang mana pada penelitian sebelumnya membahas tentang penggunaan aplikasi dompet digital secara umum mencakup persepsi akan penerimaan, pemilihan dan penggunaan aplikasi dompet digital melalui daya tarik yang diberikan oleh masing-masing dompet digital yang ada di Indonesia, serta penggunaannya dikarenakan populernya aplikasi pembayaran. Sedangkan penelitian ini lebih fokus pada peran aplikasi dompet digital (DANA) dalam memudahkan masyarakat melakukan pembayaran digital sehingga diharapkan akan melengkapi penelitian terdahulu yang telah ada.

Berdasarkan latar belakang dapat dikaji bahwa peran aplikasi dompet DANA dapat memudahkan Masyarakat dalam melakukan pembayaran serta fitur layanan yang dimiliki aplikasi DANA.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Studi terdahulu menunjukkan bahwa terdapat beragam produk e-wallet yang telah mendapatkan izin beroperasi. Produk yang paling banyak digunakan mahasiswa antara lain OVO, Gopay, dan DANA. Ketiganya memiliki kesamaan fitur kepada pengguna (Hizbul Hadi Nawawi, 2020).

Generasi milineal lebih memilih untuk menggunakan transaksi dengan metode digital payment karena lebih cepat, praktis, dan aman untuk digunakan, terlebih lagi banyak potongan-potongan harga dalam bentuk poin atau penawaran belanja yang menarik. Adapun beberapa metode digital payment yang sedang marak digunakan saat ini:

1) E-wallet

E-Wallet atau Dompet Elektronik dapat mengubah fungsi dompet biasa menjadi aplikasi atau perangkat lunak dan menghilangkan kebutuhan konsumen untuk memiliki banyak kartu di dompet. Selain itu E-Wallet menawarkan sejumlah langkah keamanan yang kurang di dompet tradisional (Supriyati et al., 2022). E-Wallet biasanya berupa perangkat lunak tertentu yang terhubung ke internet untuk keperluan pengeluaran uang elektronik. Tidak memerlukan kartu, tetapi yang diperlukan hanya penggunaan smartphone yang kini banyak digunakan oleh masyarakat dan memungkinkan

penggunaan e-wallet untuk berbagai transaksi elektronik. Masyarakat masih banyak yang beranggapan bahwa e-Wallet adalah sama dengan e-Money, padahal terdapat beberapa perbedaan antara e-Wallet dan e-Money (Ash. Shiddiq, 2022).

Layanan e-wallet yang sedang populer di generasi milenial adalah Ovo, Gopay, Dana, Link Aja, dan Tcash. Dengan metode ini membuat konsumen melakukan proses pembayaran yang lebih aman dan cepat karena tidak harus mengantri karena mengandalkan smartphone untuk bertransaksi. E-Wallet adalah sejenis uang yang dapat digunakan untuk pembelian online menggunakan smartphone dan memiliki fungsi yang mirip dengan kartu debit atau kredit. E-Wallet sangat berguna untuk berbagai transaksi pembayaran, termasuk (Yuni Maulidatul Mukarromah, 2023b):

- a) Membeli barang atau makanan dari merchant yang menerima e-wallet.
 - b) Membayar iuran BPJS
 - c) Membayar tagihan listrik dan air
 - d) Pengganri kartu keanggotaan took
 - e) Voucher game pascabayar, pulsa, paket data.
 - f) Membayar tagihan asuransi
 - g) Pembayaran biaya lingkungan
 - h) Membeli tiket pesawat atau kereta api
 - i) Untuk membayar makanan yang dibeli secara online
 - j) Transfer dana
- 2) M-banking

Kemajuan teknologi yang semakin pesat memudahkan masyarakat melakukan berbagai macam transaksi, mulai dari transfer, isi pulsa, isi saldo dan lainnya melalui smartphone tanpa harus ke ATM sehingga dapat menghemat waktu dan mudah diakses kapanpun dan dimanapun.

3) E-money

E-money dapat digunakan untuk pembayaran tol, pembayaran BBM di SPBU Pertamina yang berlogo e-money, belanja di supermarket seperti indomaret, alfamart, hypermart dan lainnya. Dengan adanya penggunaan penggunaan e-money lebih efektif untuk mengurangi peredaran uang palsu di masyarakat, dan lebih cepat dan aman untuk digunakan tanpa harus mengeluarkan uang tunai. E-money juga sering menawarkan potongan harga atau diskon dari produk-produk tertentu (Martan Widian, 2020).

Alyasna (2021) mengemukakan bahwa instrumen pembayaran, dompet digital memiliki beberapa kriteria sebagai berikut:

- a) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- b) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.
- c) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- d) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Aplikasi DANA

DANA adalah perusahaan rintisan Indonesia yang bergerak dibidang teknologi finansial yang menyediakan infra-struktur yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran dan transaksi secara non-tunai dan non-kartu secara digital, baik online maupun offline dapat berjalan dengan cepat, praktis, dan tetap terjamin keamanannya. Dompet Digital DANA hadir dengan konsep open-platform, artinya aplikasi DANA dapat masuk dan digunakan dalam berbagai platform yang berbeda, baik offline maupun online, tetapi tetap terintegrasi. Konsep open platform ini, selain dapat terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran lain, DANA juga dapat

dimanfaatkan oleh berbagai sektor, termasuk pendidikan, layanan publik, layanan sosial, hingga pedagang kaki lima. DANA juga sudah dapat digunakan di beberapa platform dan aplikasi seperti Bukalapak, TIX ID, serta BBM, dan akan hadir di berbagai merchant lainnya.

DANA dibangun di Indonesia dan didukung oleh programmer Indonesia, dengan investor kelas dunia yaitu PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) sebagai pemegang saham mayoritas dan Ant Financial (Ariyanti 2018). Vincent selaku CEO DANA menekankan bahwa DANA berbeda dengan layanan transaksi keuangan lainnya. Infrastruktur DANA memiliki tingkat keamanan tinggi, selevel dengan tingkat keamanan perbankan. DANA juga memiliki Data Center (DC) dan Data Recovery Center (DRC) di Indonesia, yang diklaim termasuk paling canggih dan dapat menangani skalabilitas transaksi yang tinggi.²⁵ Chief Communication Officer DANA, Chrisma Albandjar menjelaskan bahwa mobile payment DANA menggunakan bank domestik dalam melakukan transaksinya agar tidak ada aliran dana dari Indonesia ke luar maupun penguasaan dan pengendalian transaksi yang dilakukan oleh pihak asing. Tujuannya adalah untuk meningkatkan inklusi keuangan di Indonesia, melalui layanan pembayaran non tunai dan non kartu.²⁶ Didukung oleh EMTEK dan Ant Financial (Alipay) semenjak kemunculannya pada akhir tahun 2018 DANA gencar memberikan promosi. Salah satu promosi yang menarik yang dilaksanakan oleh DANA adalah memiliki promosi cashback 100% yang tidak diberikan dan dilakukan oleh aplikasi sejenisnya yang biasanya hanya memberikan cashback 10%-60% saja. DANA dengan mengusung jargon “makan dan jajan dibayarin DANA gratis” yang dapat digunakan oleh pengguna DANA di merchant yang bekerja sama dengan DANA.²⁷

Aplikasi DANA mengklasifikasikan status pengguna DANA menjadi 2 (dua) jenis yang memungkinkan berbagai jenis layanan atau fitur. Klasifikasi pengguna ini adalah:

a) Akun DANA Premium

Pengguna DANA yang memiliki status akun DANA premium dimiliki oleh Verified User yang telah memenuhi kriteria verifikasi dengan mengunggah foto wajah dan KTP ke akun DANA user. Saldo maksimum untuk akun DANA Premium adalah Rp. 20.000.000 (dua puluh juta rupiah), dan batas maksimum transaksi per bulan Rp. 40.000.00 (empat puluh juta rupiah).

b) Akun DANA Non-Premium

Pengguna DANA yang memiliki status akun DANA non-premium adalah akun DANA yang dimiliki Unverified User, atau yang belum memenuhi tata cara verifikasi. Saldo maksimum untuk akun DANA non-premium adalah Rp 2.000.000 (dua juta rupiah), sedangkan batas transaksi per bulan adalah Rp 20.000.000 (dua puluh juta rupiah).

Pengguna DANA yang memiliki akun DANA premium juga memungkinkan dapat melakukan pengiriman saldo/uang baik sesama pengguna DANA maupun ke rekening bank, dimana fitur tersebut tidak tersedia bagi pengguna akun dana non-premium.²⁸

Layanan Pada Aplikasi DANA

Beberapa layanan DANA adalah transaksi e-commerce, top-up pulsa, pembayaran tagihan listrik, serta transaksi lainnya. DANA juga menawarkan kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran dengan scan kode QR menggunakan saldo DANA atau kartu bank. DANA sudah terhubung dengan oleh sejumlah layanan online seperti Bukalapak, Tix.id, Lazada, Mobile Legend, UniPin, Parkee, BPJS, dan layanan online lainnya. Sedangkan untuk layanan offline DANA sudah terhubung dengan Ramayana, KFC, Wendy's, Domino's Pizza, Gulu Gulu dan masih banyak lain. Selain bekerja sama dengan layanan online dan offline, DANA juga bekerja sama dengan Alfamart, BCA, BNI, BTPN, MANDIRI, ATM Bersama, Maybank, DAN+DAN serta Alfamidi.²⁹

Dimensi Kualitas Layanan Elektronik

Adapun dimensi-dimensi dari E-Servqual adalah sebagai berikut:

1. Efisiensi: suatu fungsi yang digunakan untuk memudahkan pelanggan untuk menggunakan, mudah melakukan pencarian, kecepatan dalam mengakses sehingga lebih efisien.
2. Fleksibilitas: suatu fungsi yang digunakan dalam melakukan pembayaran ataupun kemudahan bertransaksi untuk digunakan pelanggan.
3. System Availability: suatu fungsi yang digunakan apakah pembayaran atau informasi yang diberikan relevan bagi pelanggan atau tidak.
4. Privasi: suatu fungsi yang digunakan dalam memberikan keamanan bagi para pelanggannya, baik itu keamanan data pribadi, keamanan bertransaksi, ataupun jaminan yang diberikan.
5. Daya tanggap: suatu fungsi yang digunakan untuk memberikan kemudahan bagi para pelanggan untuk mendapatkan bantuan apabila memiliki permasalahan ataupun pertanyaan.
6. Compensation: suatu fungsi apakah penggunaan fitur jaminan dapat digunakan dengan benar dan tepat.
7. Contact: suatu fungsi yang digunakan untuk para pelanggan dalam menghubungi customer service yang telah disediakan.³²

Kepuasan Konsumen

Bagi perusahaan yang berpusat pada pelanggan, kepuasan pelanggan merupakan tujuan dan sarana perusahaan. Jumlah pesaing yang selalu bertambah mengharuskan perusahaan-perusahaan yang ada untuk memiliki strategi khusus dalam bersaing, bertahan hidup atau berkembang. Salah satu alasan yang menyebabkan ketidakpuasan pelanggan adalah tidak terpenuhinya harapan seperti yang diinginkan. Misalnya alasan kualitas yang tidak bagus, pelayanan yang tidak memuaskan, dan harga yang mahal.³³

Menurut Kotler kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dia rasakan dibandingkan dengan harapannya. Tingkat kepuasan amat subyektif dimana ukuran kepuasan satu konsumen dengan konsumen lain akan berbeda. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti umur, pekerjaan, pendapatan, pendidikan, jenis kelamin, kedudukan sosial, tingkat ekonomi, budaya, sikap mental dan kepribadian. Jadi tingkat kepuasan merupakan fungsi dari perbedaan kinerja yang dirasakan dengan harapan.

Terciptanya kepuasan konsumen dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya hubungan antara perusahaan dan konsumen menjadi harmonis, memberikan dasar yang baik bagi pembelian ulang dan terciptanya loyalitas konsumen, dan membentuk suatu rekomendasi dari mulut ke mulut yang menguntungkan perusahaan. Menurut Kotler ada empat yang bisa digunakan untuk mengukur kepuasan konsumen, yaitu:

1) Sistem keluhan dan saran

Perusahaan memberikan kesempatan penuh bagi pelanggannya untuk menyampaikan pendapat atau bahkan keluhan merupakan perusahaan yang berorientasi pada konsumen.

2) Survei kepuasan konsumen

Sesekali perusahaan perlu melakukan survei kepuasan pelanggan terhadap kualitas jasa atau produk perusahaan tersebut. Survei ini dapat dilakukan dengan penyebaran kuesioner oleh karyawan perusahaan kepada pelanggan. Melalui survei tersebut, perusahaan dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan produk atau jasa perusahaan tersebut sehingga perusahaan dapat melakukan perbaikan pada hal yang dianggap kurang oleh pelanggan.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan menggunakan deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari masyarakat muslim pengguna aplikasi DANA yang berlokasi di Kec. Tanete Riattang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Adapun proses analisis data dapat dilakukan melalui tahapan:

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data bisa dilakukan dengan jalan melakukan abstraksi.

2. Penyajian Data

Penyajian data menurut Miles dan Huberman adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan dengan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.

3. Kesimpulan atau Verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisis data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Penarikan kesimpulan bisa dilakukan dengan jalan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subyek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Peran Dompot Digital Indonesia (DANA) dalam Memudahkan Masyarakat Muslim Melakukan Pembayaran Digital

Sebagai evaluasi untuk menilai peran aplikasi DANA maka dapat dilihat dari kualitas layanan elektronik. Dimana hal ini dilakukan untuk menilai sejauh mana sebuah aplikasi yang efisien dan efektif. Dimensi kualitas pelayanan elektronik mencakup efisiensi, fleksibilitas, system availability, privasi, daya tanggap, compensation, dan juga contact.

1) Efisiensi Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA)

Efisiensi merupakan suatu fungsi yang memudahkan masyarakat dalam segala hal baik itu dari cara menggunakannya, mengurangi biaya bahkan tenaga sehingga lebih efisien. Menurut informasi yang didapatkan peneliti setelah melakukan wawancara dengan saudara Vivi Dwi Silvani, bahwa aplikasi DANA memberikan kemudahan dalam melakukan pembayaran digital dikarenakan tidak perlu lagi keluar rumah untuk melakukan transaksi.

Informasi lain yang didapatkan dari hasil wawancara kepada saudara A. Wulandari bahwa dengan aplikasi DANA pembayaran digital mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun serta sistem pengoperasian dari sistem aplikasi DANA sendiri sangat mudah.

Hasil wawancara kepada saudara Nur Alifka Fitriana juga memberikan respon yang sama yaitu aplikasi DANA memudahkan dalam hal transaksi online seperti pembelian pulsa dan kuota, pembayaran tagihan bpjs, listrik serta belanja online.

Berdasarkan hasil wawancara kepada saudara Muh. Ilyas bahwa dengan aplikasi DANA pertemuan secara langsung atau tatap muka tidak dilakukan lagi untuk melakukan pembayaran serta dengan aplikasi DANA bisa digunakan sebagai tempat menabung.

2) Fleksibilitas Aplikasi DANA

Fleksibel yang dimaksud dalam aplikasi ini merupakan suatu fungsi dimana suatu aplikasi bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan kapanpun. Adapun hasil wawancara dari kelima pengguna aplikasi DANA sebagai berikut:

Menurut informasi yang didapatkan peneliti dari saudari Vivi Dwi Silvani bahwa aplikasi DANA dapat dijangkau dimanapun dan kapanpun untuk melakukan pembayaran digital akan tetapi dengan kefleksibelan tersebut tidak serta merta aplikasi DANA digunakan untuk melakukan transaksi dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan masih ada transaksi yang harus dilakukan secara langsung.

Informasi tersebut dilengkapi oleh hasil wawancara dari saudari Tiara Kasih Lestari bahwa walaupun telah memberikan kemudahan dan keleluasaan kepada masyarakat akan tetapi sebagian besar masyarakat terutama para orang tua tidak mengerti fungsi dari aplikasi digital ini. Mereka masih menggunakan transaksi non digital untuk memenuhi kebutuhannya.

Hal itu diperkuat oleh hasil wawancara ibu Patimang bahwa pembayaran digital hanya digunakan pada transaksi tertentu saja. Kebutuhannya masih menggunakan uang tunai seperti pembelian kebutuhan rumah tangga.

3) System Availability (Ketersediaan) Pada Aplikasi DANA

Tersedia dalam hal ini adalah informasi yang didapatkan oleh pengguna sesuai dengan apa yang diberikan oleh aplikasi DANA dimana informasi ini bisa dijangkau oleh semua aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara kepada Vivi Dwi Silvani¹⁵, A. Wulandari¹⁶, Tiara Kasih Lestari¹⁷, Eva Usiana¹⁸, Nur Alifka Fitriana¹⁹, Patimang²⁰, Muh. Ilyas²¹ bahwa informasi yang mereka dapatkan adalah sama yakni informasi bersumber dari aplikasi DANA itu sendiri atau melihat dari iklan di televisi ataupun disosial media.

4) Privasi Pada Aplikasi DANA

Bagi para pengguna internet privasi adalah merupakan permasalahan yang menjadi konsentrasi khusus. Berdasarkan hasil wawancara dari Vivi Dwi Silvani, A. Wulandari, Tiara Kasih Lestari, Eva Usiana, Nur Alifka Fitriana, bahwa privasi mereka sangat dijaga. Mereka belum pernah mengalami kebocoran data apapun. Perlu diketahui bahwa aplikasi DANA memerlukan foto pengguna yang memegang KTP jika ingin mengupdate aplikasinya ke premium serta akan memberikan kode QR jika ingin melakukan transaksi pembayaran digital

5) Daya Tanggap Pada Aplikasi DANA

Daya tanggap yang dimaksud adalah respon pihak aplikasi jika terjadi masalah yang dialami oleh pengguna. Berdasarkan hasil wawancara dari kepada saudari A. Wulandari yang pernah mengalami kegagalan transaksi aplikasi DANA memberikan respon yang cukup cepat dalam mengatasi permasalahan yang dialami penggunanya.

Adapun hasil wawancara kepada saudari Tiara Kasih Lestari yang pernah mengalami masalah login bahwa respon yang didupakannya cukup lama dikarenakan aplikasi DANA akan mengajukan pertanyaan seputar akun yang dimintai untuk dibuka agar terhindar dari pembobolan akun yang akan mengakibatkan pengguna akan mengalami kerugian jika bukan pengguna asli dari akun tersebut.

6) Compensation Pada Aplikasi DANA

Compensation merupakan pengembalian saldo atau biaya lain apabila terjadi masalah dalam pengoperasian sebuah aplikasi. Berdasarkan hasil wawancara kepada Vivi Dwi Silvani, Eva Usiana, Nur Alifka Fitriana, Patimang, dan Muh. Ilyas mereka belum pernah melakukan klaim kompensasi pada aplikasi DANA. Sedangkan A. Wulandari tanpa menghubungi pihak aplikasi DANA uangnya kembali dalam 10 menit ketika mengalami masalah kegagalan transaksi. Adapun Tiara Kasih Lestari³⁵ diberikan bantuan melalui email dan beberapa hari setelah menghubungi pihak aplikasi DANA uang sebelumnya kembali lagi.

7) Contact

Berdasarkan hasil wawancara dari Vivi Dwi Silvani, A. Wulandari, Tiara Kasih Lestari, Eva Usiana, Nur Alifka Fitriana, Patimang, dan Muh. Ilyas aplikasi DANA menyediakan call center yaitu berupa email help@dana.id dan juga melalui nomor whatsapp 0811- 1500-445.

b. Kelebihan dan Kekurangan Dompot Digital Indonesia (DANA)

Kepuasan konsumen merupakan salah satu cara mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari aplikasi DANA dari para penggunanya. Hasil wawancara dari pengguna Aplikasi DANA menyatakan mereka merasa puas dengan aplikasi DANA karena memberikan kemudahan dalam hal transaksi digital keuangan disamping masih ada masalah kendala yang harus diperbaiki.

Berdasarkan hasil wawancara kepada saudari Eva Usiana bahwa aplikasi DANA memiliki kelebihan diantaranya ialah memberikan kemudahan dalam transaksi keuangan, proses pendaftaran yang mudah, dan dapat melakukan 10 transaksi secara gratis setiap bulan yang bebas biaya admin. Sedangkan kekurangannya yakni akun hanya bisa digunakan untuk satu smartphone saja dan memiliki resiko yang tinggi jika ingin melakukan pergantian nomor, dan pembelian paket sering mengalami eror.

Adapun hasil wawancara kepada saudari A. Wulandari bahwa aplikasi DANA memberikan kemudahan dalam bertransaksi digital. Sedangkan kekurangan yang dirasakannya ialah merasa diberatkan pada saat ingin melakukan top up saldo dikarenakan saldo minimal Rp.50.000 sehingga jika ingin melakukan pembayaran digital dibawah harga tersebut akan merasakan dirugikan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada saudari Nur Alifka Fitriana bahwa kelebihan dari aplikasi DANA yaitu sangat mudah untuk digunakan dan aplikasi dana senantiasa menjaga privasi dari para penggunanya erta aplikasi DANA ini terus berusaha untuk berinovasi dan mempermudah UMKM untuk terus berkembang sedangkan untuk kekurangannya ialah sering terkendala jaringan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu Patimang bahwa aplikasi DANA bisa dijadikan sebagai tempat untuk menabung maupun berinvestasi emas sedangkan untuk kekurangannya yakni sering kali pembelian otomatis pada aplikasi berlangganan tidak ditanyakan dulu sebelum melakukan pembelian lagi sehingga para pengguna akan merasakan dirugikan jika tidak ada konfirmasi sebelumnya.

Hasil wawancara dari saudara Muh. Ilyas juga menyatakan bahwa kelebihan yang dirasakan ialah dengan aplikasi DANA dapat mengisi saldo, melakukan penarikan, dan melaksanakan pembayaran dapat dilakukan dengan satu aplikasi saja sedangkan untuk kekurangannya yakni pengguna yang tidak mengupdate aplikasinya ke tingkat premium tidak akan memperoleh layanan gratis transfer setiap bulan.

PEMBAHASAN

Peran Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA) dalam Memudahkan Masyarakat Melakukan Pembayaran Digital

a. Efisiensi Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA)

Efisiensi adalah perbandingan yang terbaik antara masukan (input) dan keluaran (output) atau antara daya dan hasil. Daya yang dimaksud meliputi tenaga, pikiran, waktu, biaya. Perbandingan tersebut dapat dilihat dari dua hal yaitu pertama dilihat dari segi penggunaan waktu, tenaga dan biaya, kegiatan dapat dikatakan efisien kalau penggunaan waktu, tenaga, dan biaya yang sekecil-kecilnya dapat mencapai hasil yang ditetapkan, kedua dari segi hasil, kegiatan dapat dikatakan efisien kalau dengan penggunaan waktu, tenaga, dan biaya tertentu memberikan hasil sebanyak-banyaknya baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkat efisiensi dan efektifitas yang tinggi memungkinkan terselenggaranya pelayanan terhadap masyarakat secara memuaskan dengan menggunakan sumber daya yang tersedia secara optimal dan bertanggung jawab (Undang Ruslan Wahyudin, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat efisiensi penggunaan aplikasi DANA sangat baik karena para pengguna aplikasi ini sangat dimudahkan dalam mengakses pembayaran digital dikarenakan tidak perlu mengeluarkan waktu, tenaga, bahkan biaya untuk pergi ke jasa pembayaran online seperti bank lagi. Dapat dilihat dari tidak perlunya masyarakat keluar rumah yang membutuhkan ongkos bensin, ojek atau bahkan tenaga untuk berjalan kaki yang pastinya memerlukan beberapa waktu baik itu harus mengantri dulu atau ada kendala di bank atau jasa lainnya. Aplikasi DANA juga sangat simple untuk digunakan sehingga masyarakat akan sangat mudah untuk menjalankannya dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun selain itu aplikasi DANA juga bisa digunakan sebagai sarana untuk menabung.

b. Fleksibilitas Aplikasi DANA

Fleksibilitas berarti tidak kaku, ada semacam ruang gerak yang memberikan kebebasan dalam bertindak (Hepi Ikmal, 2018). Selayaknya perangkat digital lainnya yang didukung oleh fleksibilitas internet, aplikasi DANA juga dibekali kemampuan untuk menciptakan berbagai kemudahan bagi aktivitas penggunanya. Aplikasi DANA terbilang cukup mudah untuk dioperasikan untuk melakukan transaksi digital, yang perlu dilakukan hanya membuka aplikasi melalui hp dan mengikuti petunjuk yang diberikan.

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas mengenai kefleksibilitasan dari aplikasi DANA ternyata walaupun memberikan kemudahan dan keleluasaan dikarenakan masih ada kebutuhan yang memang harus dipenuhi dengan menggunakan transaksi non digital begitu pula sebaliknya.

c. System Availability (Ketersediaan) Pada Aplikasi DANA

Availability adalah konsep dimana informasi tersebut selalu tersedia ketika dibutuhkan oleh orang-orang yang memiliki akses atau wewenang (Pungky Indra Permana, 2019). Berdasarkan hasil penelitian aplikasi DANA memberikan informasi yang relevan kepada penggunannya, misalnya saja transfer gratis antar sesama pengguna aplikasi DANA, bebas cemas karena tersedianya dana protection yaitu jaminan uang kembali bila terjadi penyalahgunaan transaksi, bebas gaktek karena bisa menggabungkan saldo saat transaksi dan bebas ribet ketika menggunakan pembayaran melalui saldo DANA atau kartu bank.

d. Privasi Pada Aplikasi DANA

Privasi adalah hal yang terkait erat dengan data pribadi berupa biodata, lokasi, foto, video, ataupun data-data penting lain yang dimiliki secara pribadi oleh seseorang. Sebelum seseorang melakukan instalasi terhadap program yang berkaitan dengan data pribadi, biasanya pihak penyedia aplikasi akan melakukan persetujuan terlebih dahulu jika akan menggunakan data yang terkait dengan privasi seseorang. Hal tersebut dilakukan agar suatu saat pihak penyedia aplikasi tidak dapat dituntut atas permasalahan privasi (Mangkepriyanto, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa aplikasi DANA yang memberikan keamanan yang terpercaya kepada para penggunanya. Aplikasi DANA dalam penggunaannya nyatanya hal itu belum menjadi kebutuhan sehari-hari menjamin keamanan dari data para penggunanya baik itu data pribadi, foto, video ataupun data lainnya yang dibutuhkan ketika ingin mengupdate aplikasi DANA ke tingkat premium. Sehingga hal ini akan meningkatkan kepercayaan masyarakat untuk menggunakan aplikasi pembayaran digital yang diawasi oleh BI seperti aplikasi DANA.

e. Daya Tanggap Pada Aplikasi DANA

Daya tanggap atau responsiveness adalah suatu kemauan untuk membantu dan memberikan pelayanan yang cepat dan tepat kepada pelanggan melalui penyampaian informasi yang jelas. Membiarkan konsumen menunggu tanpa adanya alasan yang jelas menyebabkan persepsi yang negative dalam kualitas pelayanan. Berdasarkan hasil penelitian mengenai daya tanggap yang disediakan oleh aplikasi DANA tergantung dari besar masalah yang dialami oleh

penggunanya. Semakin sulit tingkat masalah pengguna semakin lama proses perbaikannya begitu pula sebaliknya.

f. Compensation Pada Aplikasi DANA

Kompensasi adalah imbalan baik berupa uang atau non uang yang diberikan kepada seseorang. Berdasarkan hasil penelitian bahwa aplikasi DANA memberikan kompensasi berupa sejumlah uang yang dilaporkan pengguna yang mengalami masalah. Tingkat pengembaliannya tergantung dari besar masalah yang dialami pengguna.

g. Contact

Berdasarkan hasil penelitian aplikasi DANA menyediakan call center berupa email help@dana.id dan nomor whatsapp 0811-1500-455 yang bisa dihubungi jika pengguna mengalami masalah.

Ditinjau dari kualitas pelayanan elektronik (E-Service Quality) aplikasi DANA sebagai salah satu layanan pembayaran digital ternyata benar memberikan pelayanan bagi pelanggan untuk mencari alternatif pembayaran yang efisien dalam hal kecepatan, kenyamanan dan aksesibilitas multi saluran. Peran aplikasi DANA yakni memudahkan masyarakat dalam melakukan pembayaran digital dikarenakan tidak perlu lagi keluar rumah untuk melakukan transaksi, membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya setiap hari dikarenakan bisa diakses dimanapun dan kapanpun, meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap aplikasi pembayaran digital yang diawasi oleh Bank Indonesia karena privasi sangat dijaga keamanannya, memberikan pelayanan berupa respon yang baik jika pengguna mengalami masalah pembayaran digital.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi DANA

1) Kelebihan Aplikasi DANA

a) Memudahkan dalam melakukan transaksi digital

Aplikasi DANA memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi digital karena tidak perlu lagi keluar rumah untuk melakukan transaksi di bank dan juga fitur aplikasi DANA sangat mudah untuk dimengerti dan dijalankan

b) Bisa diakses dimanapun dan kapanpun

Baik di kota maupun diluar kota aplikasi DANA dapat dijangkau tinggal mencari jaringan yang bagus.

c) Memiliki sistem keamanan yang mumpuni

Sistem keamanan pada aplikasi DANA sangat dijamin, terbukti hingga sekarang belum ada pengguna yang mengajukan tuntutan kepada aplikasi DANA.

d) Proses pendaftaran kilat

Hanya dengan mengunduh aplikasi di playstore dan mendaftarkan nomor hp, layanan pada aplikasi DANA dapat dijalankan..

e) Transfer Gratis

Setiap bulan aplikasi DANA akan menggratiskan 10 transaksi yang bebas biaya admin bagi pengguna yang telah mengupdate ke tingkat premium.

f) Terus mengembangkan inovasi

Terus mengembangkan inovasi terbarunya seperti QYQ dan Business Account yang mana semua pengguna bisa langsung menjadi penjual dalam satu hari.

g) Merangkul semakin banyak UMKM

Aplikasi DANA menargetkan semakin banyak UMKM yang tergabung ke platform digital ekonomi.

2) Kekurangan Aplikasi DANA

a) Terkadang mengalami gangguan jaringan

Hal ini tentunya semua aplikasi mengalami gangguan jaringan dan menjadi kekurangan dari aplikasi digital itu sendiri.

b) Top up saldo hanya bisa dilakukan dengan minimal Rp. 50.000-

Hal ini banyak dikeluhkan oleh pengguna karena top up harus kelipatan Rp. 50.000 jika ingin melakukan top up dibawah tidak bisa.

c) Memiliki resiko jika ingin melakukan pergantian nomor hp

Pergantian nomor hp memiliki resiko yang tinggi terutama jika nomor hp yang digunakan saat mendaftar telah dinonaktifkan karena pihak aplikasi DANA akan mengirimkan kode ke nomor tersebut. Jika nomor tersebut mati maka akan beresiko kehilangan saldo dari akun DANA tersebut.

d) Pembelian produk eror

Sering kali jika melakukan transaksi pembelian pulsa mengalami masalah misalnya paket pulsa yang disediakan sering kosong dan layanan otomatis berlangganan.

3) Hal yang Perlu Ditingkatkan

Melihat dari kekurangan aplikasi DANA para penggunanya mengharapkan dilakukannya:

- a) Perbaiki sistem karena terkadang aplikasinya jarang digunakan dan pada saat ingin digunakan lagi diperlukan login ulang.
- b) Pengupdate aplikasi DANA sehingga pada saat top up di supermarket dapat dilakukan dengan minimal berapapun dan tidak harus kelipatan Rp.50.000-.
- c) Akun DANA dapat diduplikat di 1 hp dan tidak dipersulit jika ingin melakukan pergantian akun.
- d) Paket yang sediakan pada aplikasi DANA usahakan jangan sampai kosong dan otomatis berlangganan tanpa pemberitahuan.

Ditinjau dari tingkat kepuasan pelanggan ternyata aplikasi DANA masih ada hal yang perlu dilakukan perbaikan atau perbaharuan karena nyatanya masih ada pelanggan yang merasa dirugikan oleh fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi DANA. Ketidakpuasan ini dikarenakan tidak terpenuhinya harapan yang diinginkan oleh pelanggan. Akan tetapi dengan kelebihan yang ada juga aplikasi DANA juga akan membentuk suatu rekomendasi dari mulut ke mulut yang akan menguntungkan perusahaan sehingga bisa berkembang menjadi lebih besar lagi.

IV.KESIMPULAN DAN SARAN

A.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya yang dilakukan di Kecamatan Tanete Riattang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peran aplikasi DANA yakni memudahkan masyarakat melakukan pembayaran digital dikarenakan tidak perlu lagi keluar rumah untuk melakukan transaksi, membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya dikarenakan bisa diakses dimanapun dan kapanpun, meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap aplikasi pembayaran digital yang diawasi oleh Bank Indonesia karena privasi sangat dijaga keamanannya, memberikan pelayanan berupa respon yang baik jika penggunanya mengalami masalah pembayaran digital.
2. Kelebihan dari aplikasi DANA ialah aplikasi ini mudah digunakan, bisa diakses dimanapun dan kapanpun, memiliki sistem keamanan yang mumpuni, cepat dan praktis, gratis 10 kali transfer setiap bulan, terus mengembangkan inovasi, serta merangkul semakin banyak UMKM. Adapun kekurangan dari aplikasi DANA ialah terkadang mengalami gangguan jaringan, top up saldo hanya bisa dilakukan minimal Rp. 50.000-, sering eror, berlangganan secara otomatis tanpa menanyakan terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 1006–1012.
- Ash. Shiddiq, M. H. (2022). *Pengantar Moneter Islam*. Cendekiawan Indonesia Timur.
- Aya Alyasna. (2021). *Preferensi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Palangka Raya dalam Memilih Aplikasi Dompot Digital*. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Chindy, F. (2020). Analisis Persepsi Mahasiswa Akuntansi Terhadap Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA). *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Extrix Mangkepriyanto. (2019). *Pidana, ITE, dan Perlindungan Konsumen*. Guepedia Publisher.
- Hepi Ikmal. (2018). *Pengembangan Kurikulum*. CV Pustaka Ilalang.
- Himawati, D. (2021). Pengaruh Word of Mouth dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Dana Melalui Kepercayaan Pelanggan di Jabodetabek. *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 4(3), 424–436.
- Hizbul Hadi Nawawi. (2020). *Penggunaan E-Wallet di Kalangan Mahasiswa di Kota Makassar*. Universitas Hasanuddin.
- Kumala, I., & Mutia, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1).
- Martan Widian. (2020). *Kenali...!! Bisnis,, Di Era Digita Financial Technology*.
- Permana, R. I. (2021). Analisis faktor penggunaan dompot digital di kalangan mahasiswa perguruan tinggi surabaya. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 312–322.
- Puji Rahayuningsih. (2020). *Daya Tarik Dompot Digital OVO (Studi Kasus Pada Pengguna Dompot Digital OVO)* [Skripsi]. Universitas Semarang.
- Pungky Indra Permana. (2019). *Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rayi Nur Syafira. (2021). *Aplikasi DANA di Kalangan Mahasiwa (Studi Fenomenologi Aplikasi DANA di Kalangan Mahasiwa Bandung)* [Skripsi]. Universitas Pasundan.
- Safira, G. L., Goenawan, F., & Monica, V. (2019). Perilaku konsumen dalam memilih DANA sebagai aplikasi fintech payment. *Jurnal E-Komunikasi*, 7(2).
- Supriyati, S., Elpisah, E., Jumiati, E., Rahayu, Y. P., Abolladaka, J., Jumri, J., Nasution, F. Z., Nazipawati, N., Shiddiq, M. H. A., Ristiyana, R., Kundhani, E. Y., Safarida, N., Sujana, I. W., Dewadi, F. M., & Yudilestari, E. P. (2022). Pengantar Ilmu Ekonomi. In S. Suwandi (Ed.), *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Undang Ruslan Wahyudin. (2021). *Manajemen pembiayaan Pendidikan*. CV Budi Utama.
- Yuni Maulidatul Mukarromah. (2023a). *Problematika Sistem Pembayaran Aplikasi DANA Sebagai E-Wallet di Indonesia Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Yuni Maulidatul Mukarromah. (2023b). *Problematika Sistem Pembayaran Aplikasi DANA Sebagai E-Wallet di Indonesia Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.