

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi informasi terus meningkat, memberikan manfaat yang signifikan dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi saat ini telah menciptakan peluang besar bagi bisnis dengan memanfaatkan media sosial sebagai alat efektif dalam mempromosikan produk dan bisnis mereka [1].

Semakin banyak penjual dan pengusaha yang melihat potensi media sosial dalam era perkembangan teknologi ini untuk memperluas target penjualan mereka. Dalam konteks kemajuan teknologi yang pesat dan pertumbuhan media sosial, pengusaha telah mulai mengimplementasikan metode pembayaran digital sebagai solusi transaksi yang lebih efisien, dikarenakan perkembangan teknologi yang pesat.

Membuat mahasiswa biasanya lebih sering menggunakan *payment digital* sebagai solusi dalam pembayaran non tunai. Pembayaran *e-wallet* merujuk pada layanan pembayaran yang dapat dilakukan melalui perangkat seluler, yang telah memicu peningkatan mobilitas konsumen dalam melakukan transaksi. Metode pembayaran yang paling umum adalah melalui sistem *Mobile Banking*, terutama melalui *Smartphone* dengan mengunduh aplikasi dari *Play Store* atau *App Store*. Di negara ini, aplikasi *e-wallet* seperti OVO, Go-Pay, Linkaja, DANA, i.Saku, dan DOKU terus berkembang sebagai solusi untuk memudahkan transaksi konsumen [2].

Diantara berbagai banyak pilihan, DANA, sebuah perusahaan rintisan yang berdiri pada tahun 2017 dan diperkenalkan pada Maret 2018, telah menjadi salah satu layanan pembayaran digital yang populer di Indonesia. Salah satu keunggulan utama DANA adalah bahwa ini adalah hasil karya anak bangsa, tanpa campur tangan asing.

DANA adalah perusahaan teknologi finansial Indonesia yang menyediakan infrastruktur untuk memungkinkan masyarakat melakukan transaksi non-tunai secara cepat dan aman. Dengan kemajuan teknologi, membuat aplikasi mobile

menjadi salah satu hal yang berpengaruh pada layanan *payment digital*. Untuk memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna adalah kunci untuk menciptakan kepuasan terhadap suatu produk.

Oleh karena itu, pengembangan dompet digital menghadapi tantangan yang signifikan untuk terus meningkatkan fungsionalitas dan fitur aplikasi mereka demi memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik. dan karena itu perlu dilakukan pengembangan dalam penggunaan pada aplikasi dompet digital [3]. Kehadiran sistem pembayaran menggunakan uang elektronik telah memberikan kemudahan bagi masyarakat, terutama kalangan mahasiswa dan generasi muda, dalam memenuhi berbagai kebutuhan mereka, seperti pembelian makanan, buku dan peralatan kuliah lainnya.

Hal ini telah mengubah cara mereka mengelola transaksi keuangan sehari-hari. Hal ini terjadi karena penggunaan uang elektronik telah meningkatkan efisiensi, kecepatan, keamanan, dan kenyamanan dalam melakukan transaksi belanja. Dampaknya adalah peningkatan penggunaan uang elektronik oleh mahasiswa dapat mendorong mereka menjadi lebih cenderung melakukan pembelian impulsif [4].

Perilaku konsumtif mahasiswa memiliki aspek positif dan negatif. Dari sisi positif, perilaku konsumtif membawa dampak positif berupa perasaan kepuasan. Kepuasan ini muncul karena konsumen memiliki fleksibilitas dalam memilih kombinasi produk dan layanan terbaik yang sesuai dengan anggaran mereka. Selain itu, perilaku konsumtif juga berkontribusi pada pengenalan pengalaman baru ketika konsumen mengadopsi produk dan layanan yang belum pernah mereka coba sebelumnya. Di sisi lain, perilaku konsumtif juga memiliki dampak negatif yang mencakup pengembangan sikap dan pola hidup konsumerisme. Konsumerisme ini mengganggu produk barang sebagai indikator utama kebahagiaan, kepuasan diri sendiri [5].

Maka penulis tertarik meneliti tentang pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif terutama pada mahasiswa Fakultas Ilmu Terapan Telkom University.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk lebih memudahkan dalam melakukan analisis, maka penelitian memfokuskan rumusan masalah sebagai Berikut:

- a. Apa faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa Fakultas Ilmu Terapan dalam memilih dan menggunakan aplikasi DANA sebagai metode pembayaran digital?
- b. Bagaimana penggunaan aplikasi DANA sebagai *digital payment* memengaruhi kesadaran mahasiswa terhadap perkembangan teknologi finansial?

1.3 Tujuan

Melalui rumusan masalah yang ada, sehingga penelitian menentukan tujuan dalam penelitian sebagai Berikut:

- a. Kemudahan dalam penggunaan faktor kenyamanan dalam menggunakan aplikasi DANA sebagai metode pembayaran digital dapat menjadi solusi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA, sekaligus dalam mengkalkulasi keuangannya.
- b. Pengalaman praktis dalam penggunaan aplikasi DANA memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam mengelola uang secara digital. Mereka akan belajar tentang proses pembayaran *online*, manajemen saldo, dan cara menggunakan fitur-fitur seperti transfer uang atau pembayaran tagihan. Pengalaman praktis, ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana teknologi finansial dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Batasan Masalah

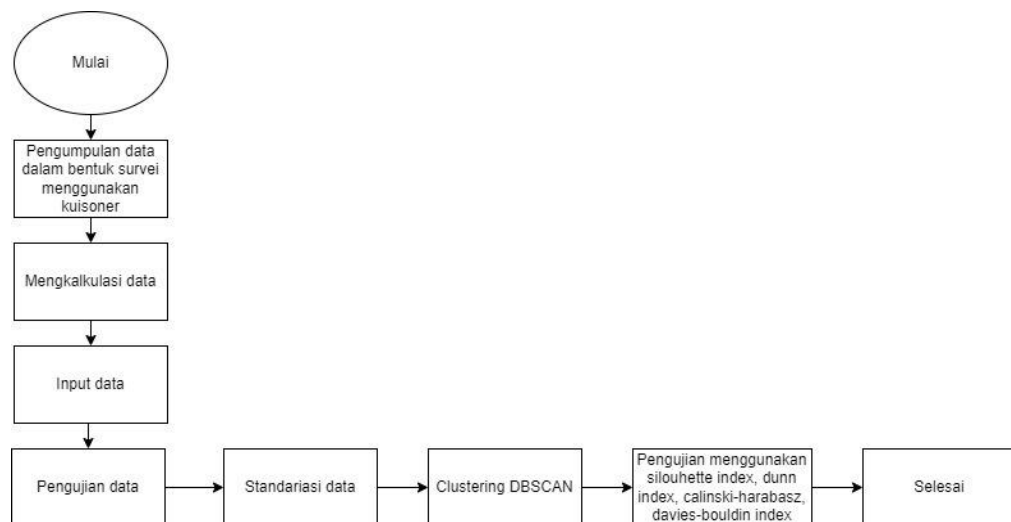
Berikut adalah batasan masalah penelitian dalam bentuk poin-poin:

- a. Fokus penelitian adalah pengaruh penggunaan aplikasi DANA sebagai metode pembayaran digital.

- b. Subjek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Terapan Telkom University.
- c. Ruang lingkup penelitian terbatas pada Sejauh mana mahasiswa dari Fakultas Ilmu Terapan menggunakan aplikasi DANA dan Pemahaman teknologi finansial mahasiswa terkait penggunaan aplikasi DANA.

1.5 Metode Pengerjaan

Berdasarkan *variable* yang akan diselidiki, permasalahan yang diajukan, dan hipotesis yang telah dirumuskan, penelitian ini akan mengadopsi metode penelitian kualitatif Dalam bentuk survei dengan menggunakan kuisisioner. Setelah mendapatkan hasil responden, penulis akan mengolah data responden menggunakan rumus *Skala Likert*. Kemudian data yang sudah diperoleh akan dilakukan pengujian menggunakan metode *DBSCAN Clustering*. Pemilihan metode penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menilai apakah penggunaan uang elektronik khususnya penggunaan aplikasi DANA berpotensi memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa di Fakultas Ilmu Terapan.



Gambar 1- 1 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dimulai dari 1) mengumpulkan data menggunakan kuisisioner, 2) melakukan pengalkulasi data, 3) melakukan pengujian data, 4) melakukan standarisasi data, 5) data yang telah di standarisasi kemudian dikelompokkan

menggunakan metode *clustering* DBSCAN (*Density-Based Spatial Clustering of Applications with Noise*), 6) hasil *clustering* ini kemudian di uji menggunakan beberapa metrix evaluasi *clustering* seperti *silouhette index*, *dunn index*, *calinski-harabasz*, *davies-bouldin index* untuk menilai seberapa baik *clustering* yang telah dilakukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Tahun	2023			2024							
Keterangan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu
Pengumpulan Data											
Perhitungan Data Responden											
Pengujian Data											
Evaluasi											
Dokumentasi											