

IJCIT

(Indonesian Journal on Computer and Information Technology)

Journal Homepage: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijcit>

Analisis Penerimaan Pengguna DANA Sebagai Media Pembayaran Pada Marketplace Lazada Menggunakan TAM

Sari Susanti¹, Suci Fitrami²

Sistem Informasi, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Bandung, Indonesia

e-mail:sarisusanti@ars.ac.id¹, sucift@gmail.com²

ABSTRAK

DANA yaitu Dompot Digital Indonesia yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi nontunai secara digital baik *online* dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya. DANA merupakan salah satu metode pembayaran non tunai. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerimaan pengguna aplikasi DANA sebagai media pembayaran pada Marketplace Lazada. Penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan lima variabel yaitu *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Ease Of Use* (X2), *Attitude Toward Using* (X3), *Behavior Intention To Use* (X4) dan *Actual Use* (Y). Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil analisis bahwa variabel (X1), (X2), (X3), (X4) dan Y memiliki nilai korelasi sebesar 0,201. Sehingga dapat disimpulkan variabel independen dan dependen dalam penelitian ini memiliki hubungan yang kuat, nilai F hitung sebesar 0,473 nilai R Square (R2) sebesar 0,4%. Dengan demikian menyatakan bahwa variabel (X1), (X2), (X3), (X4), secara simultan berpengaruh positif terhadap (Y) dapat diterima.

Kata kunci: aplikasi DANA, analisis penerimaan, *technology acceptance model*.

ABSTRACTS

DANA is an Indonesian Digital Wallet that is designed to make every non-cash transaction digitally both online run fast, practical and still guaranteed security. DANA is a non-cash payment method. This research was conducted to analyze user acceptance of the DANA application as a payment medium on the Lazada Marketplace. This study uses the *Technology Acceptance Model* (TAM) method with five variables, namely *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Ease Of Use* (X2), *Attitude Toward Using* (X3), *Behavior Intention To Use* (X4) and *Actual Use* (Y). From the results of the study, it was found that the variables (X1), (X2), (X3), (X4) and Y had a correlation value of 0.201. So it can be concluded that the independent and dependent variables in this study have a strong relationship, the calculated F value of 0.473, the value of R Square (R2) is 0.4%. Thus states that the variables (X1), (X2), (X3), (X4), simultaneously have a positive effect on (Y) can be accepted.

Keywords: DANA application, acceptance analysis, *technology acceptance model*.

1. PENDAHULUAN

Internet (*interconnected network*) adalah sarana atau jaringan yang saling terhubung secara global menghubungkan perangkat atau

komputer diseluruh dunia melalui suatu saluran dan server (Nurdin, 2015). *Internet* sebagai salah satu cara inovatif yang dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan kinerja



bisnisnya dipasar dengan adanya bantuan teknologi informasi (Ferdira et al., 2018).

DANA yaitu Dompot Digital Indonesia yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi nontunai dan nonkartu secara digital baik *online* dan dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya (www.dana.id). Aplikasi DANA merupakan salah satu aplikasi yang mendukung untuk pembayaran non tunai atau *Mobile Payment*.

Mobile Payment merupakan pembayaran barang atau jasa perangkat secara elektronik berdasarkan perangkat seluler misalnya laptop, tablet dan ponsel. Yang mana memiliki keberagaman di industry perbankan dan pengembangan aplikasi (Safitri & Musyito, Yusi Tyroni, 2019). Teknologi dengan metode pembayaran ini lebih canggih, sehingga lebih aman, dari pencurian dan penipuan uang palsu. Pada pelayanan *mobile payment* ini merupakan jenis layanan yang sangat fleksibel, tentunya karena bisa digunakan untuk melakukan transaksi sangat mudah di mana saja dan kapan saja. Akan tetapi, *Mobile Payment* DANA ini mempunyai dampak negatif dalam penggunaan sinyal yaitu dengan adanya sinyal yang tidak stabil untuk melakukan proses transaksi pembayaran. Namun saat ini Dana sudah bekerja sama dengan beberapa *e-commerce* seperti Lazada dan Bukalapak. Salah satu *e-commerce* yang mendukung pembayaran non tunai yang banyak digunakan oleh pengguna ialah Aplikasi Lazada.

Dipilihnya model *Technology Acceptance Model* (TAM), karena merupakan model yang digunakan cocok untuk menguji penerimaan terhadap penggunaan teknologi informasi berdasarkan Persepsi Kemudahan Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Sikap Terhadap Penggunaan, Intensitas Perilaku Penggunaan, dan Penggunaan Sesungguhnya (Sukajie, Laksono, Mubarak, Susanti, & Kurniawan, 2019); (Mubarak, Aprilia & Susanti, 2020).

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa penelitian yang melakukan kajian tentang model TAM penerimaan pengguna sistem informasi di Indonesia seperti (Safitri et al., 2019), (Rosyida, 2017). Hasil Temuan (Fiyah, Mayangky, Hadianti, & Riana, 2019) menemukan bahwa keberhasilan pada penerimaan penggunaan aplikasi Shopee sebagai *Platform* Perdagangan Elektronik, sangat bergantung dari para pengguna yang membuktikan bahwa aplikasi Shopee

berpengaruh signifikan pada penerimaan penggunaan aplikasi Shopee di kalangan Mahasiswa. Temuan dari (Safitri & Musyito, Yusi Tyroni, 2019) menemukan bahwa menghasilkan hasil yang cukup besar pengaruh antar variable untuk mengetahui perilaku penggunaan OVO. Yang mana setiap variable yang dilakukan dalam pengujian memiliki nilai yang sangat besar dalam mempengaruhi perilaku penggunaan OVO. Dan Temuan dari (Rosyida, 2017) menemukan bahwa responden menggunakan internet di sektor bisnis sebagai media perantara dalam melakukan transaksi berbelanja *online* yaitu *e-commerce* yang menggunakan variable kegunaan, kemudahan, sikap, intens dan penggunaan dalam menggunakan *e-commerce* sangat berpengaruh secara signifikan sehingga dapat memudahkan bagi pengguna baik sebagai pembeli maupun sebagai penjual.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data, diantaranya:

a. Observasi

Pada observasi ini peneliti melakukan penyebaran kuisioner. Pada penelitian ini digunakan kuisioner dengan Skala Likert dimana pertanyaan-pertanyaan dalam kuisioner tersebut dibuat dengan nilai bobot 1 sampai 5 untuk mewakili pendapat responden seperti sangat puas sampai dengan sangat tidak puas.

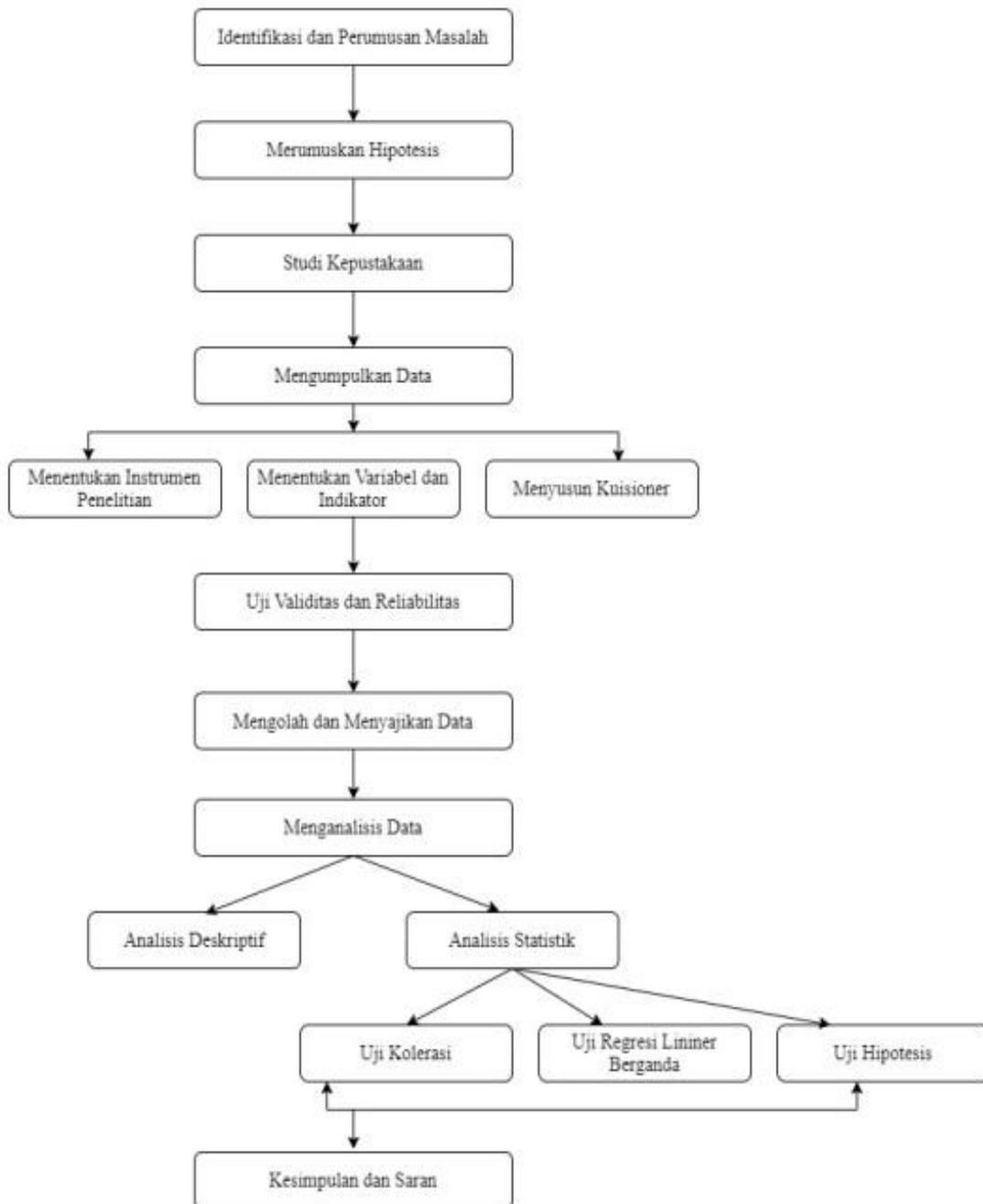
b. Studi Pustaka (*Studi Literatur*)

Studi kepustakaan dalam penelitian ini digunakan dalam rangka memperoleh data sekunder yang merupakan usaha pengumpulan informasi yang berhubungan dengan teori-teori yang ada berkaitan dengan masalah dan variabel yang diteliti yang terdiri dari Kemudahan Kebermanfaatan, Kemudahan Penggunaan, Sikap Terhadap Penggunaan dan Intensitas Perilaku Penggunaan dan Penggunaan Sesungguhnya dan untuk mengukur suatu penerimaan pengguna sistem informasi menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Studi literatur tersebut didapat dari berbagai sumber yaitu: Jurnal Sistem Informasi dan Teknik Informatika serta penelitian terkait lainnya.

Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahapan penelitian deskriptif dan statistik dengan tujuan agar

penelitian ini dilakukan secara terstruktur, sistematis dan akurat dengan sifat-sifat populasi

atau fakta-fakta. Tahapan penelitian ini terlihat pada gambar 1.

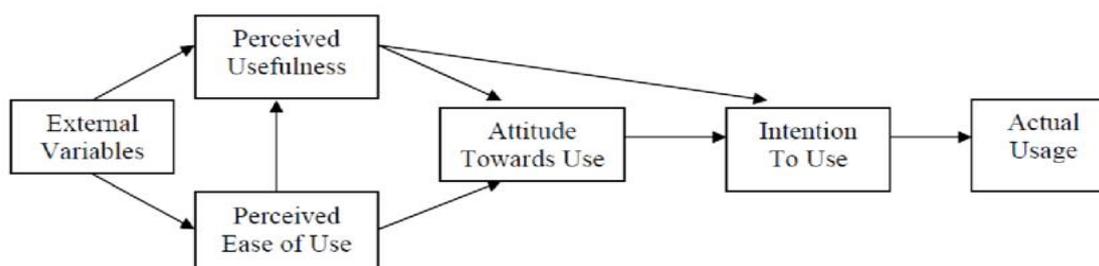


Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

Peneliti pun membatasi permasalahan dalam penelitian ini, agar menjaga kefokuskan pada penelitian agar kualitas penelitian terstruktur, sebagai berikut:

a. Penelitian ini menggunakan Model TAM untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna berdasarkan Persepsi Kemudahan Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*),

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*), dan Intensitas Perilaku Penggunaan (*Behavior Intention To Use*) dan Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*). Secara skematik teori TAM ditunjukkan pada gambar 2.



Sumber : (Chandra, 2015)

Gambar 2. Technology Acceptance Model (TAM)

- b. Penelitian ini dilakukan pada pengguna Aplikasi Dana di Wilayah Bandung, umumnya pada kalangan masyarakat, yang menggunakan DANA sebagai media pembayaran pada Marketplace Lazada.
- c. Penelitian ini menggunakan Aplikasi Pengolah Data yang digunakan yaitu SPSS. Penelitian ini menggunakan Uji Statistik yang digunakan yaitu Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Asumsi Klasik, Uji Linier Berganda dan Uji Hipotesis.

Rumusan hipotesis yang diuji pada penelitian ini terlihat pada gambar 3. Berdasarkan kerangka Rumusan Hipotesis pada gambar 3, maka Rumusan Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H1: Diduga Persepsi Kemudahan Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*), berpengaruh signifikan dan positif terhadap Penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*) Pada Aplikasi Dana sebagai media pembayaran pada Marketplace Lazada.
- H2: Diduga Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), berpengaruh signifikan dan positif terhadap Penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*) Pada Aplikasi Dana sebagai media pembayaran pada Marketplace Lazada.
- H3: Diduga Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*), berpengaruh signifikan dan positif terhadap Penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*) Pada Aplikasi Dana sebagai media pembayaran pada Marketplace Lazada.
- H4: Diduga Intensitas Perilaku Penggunaan (*Behavior Intention To Use*), berpengaruh signifikan dan positif terhadap Penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*) Pada Aplikasi Dana sebagai media pembayaran pada Marketplace Lazada.

- H5: Diduga Kemudahan Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*), Intensitas Perilaku Penggunaan (*Behavior Intention To Use*) secara bersama-sama berpengaruh signifikan dan positif terhadap Penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*) Pada Aplikasi Dana sebagai media pembayaran pada Marketplace Lazada.

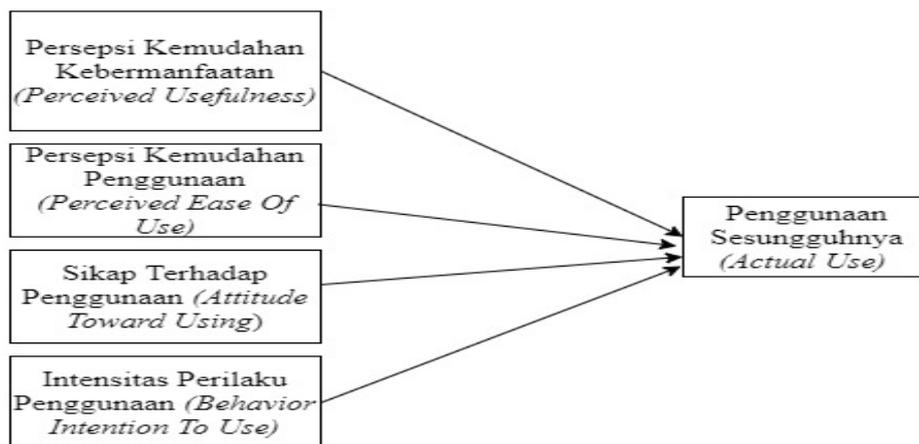
Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan instrument penelitian yang harus sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti. Maka dengan itu, ada beberapa jenis instrumen yang bisa digunakan dalam penelitian sebagai dasar pemilihan instrument, ialah kuisisioner.

Kuisisioner ialah suatu teknik pengumpulan data yang merupakan yang berisi butir-butir pernyataan atau pertanyaan untuk diberi tanggapan oleh responden (Kusumah, 2018). Jenis Kuisisioner dalam penelitian ini adalah menggunakan skala bertingkat. Skala yang digunakan ialah Skala Likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social (Manik, 2017). Responden diminta untuk mengisi setiap butir-butir pertanyaan dengan memilih salah satu dari 5 (lima) pilihan tersedia dan masing-masing pertanyaan diberi skor 1-5 dengan kategori yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Cukup Setuju (CS)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Sumber: (Manik, 2017)



Sumber : (Rosyida, 2017)

Gambar 3. Rumusan Hipotesis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan hasil gabungan dari perumusan masalah, perumusan hipotesis dan pengumpulan data yang berdasarkan hasil literatur, dengan metode dan analisis data yang dilaksanakan pada objek penelitian dengan adanya tujuan mencari titik permasalahan yang akan diteliti sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan dan pengambilan keputusan yang dapat dibuktikan kebenarannya.

Dari pemaparan yang telah dijelaskan bahwa peneliti menggunakan metode *survey*. Metode *Survey* ialah dengan menyebarkan kuesioner secara *online* yang melibatkan secara langsung terhadap pengguna aplikasi DANA sebagai media pembayaran *Marketplace* Lazada sebanyak 100 kuesioner. Pengumpulan data kuesioner ini dilakukan peneliti kurang lebih selama 3 minggu. Berikut gambaran umum secara menyeluruh terkait hasil pengumpulan data responden yang menjadi subjek penelitian ini yang terdiri berdasarkan usia. Hasil penelitian dirinci pada tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekuensi	Presentase(%)
1	18 – 23	34	68%
2	23 – 28	13	26%
3	28 – 33	3	6%
4	33 – 38	0	0%
	Total	50	100%

Tabel 3. Hasil Skor Perceived Usefulness (Kemudahan Kebermanfaatan)

Variabel	Skor total variabel	Variabel	Kategori
X1	599	<i>Perceived Usefulness</i>	Baik

Berdasarkan interval skor pada tabel 3, skor total variabel *Perceived Usefulness* (Kemudahan Kebermanfaatan) sebesar 599 berada pada interval 510 – 630 yang berarti variabel *Perceived Usefulness* (Kemudahan Kebermanfaatan) dikategorikan “Baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa *Perceived Usefulness* (Kemudahan Kebermanfaatan) pada aplikasi DANA diterima dengan positif dan baik oleh responden atau pengguna aplikasi DANA.

Tabel 4. Hasil Skor Perceived Ease Of Use (Kemudahan Penggunaan)

Variabel	Skor total variabel	Variabel	Kategori
X2	846	<i>Perceived Ease Of Use</i>	Sangat Baik

Berdasarkan interval skor diatas, skor total variabel *Perceived Ease Of Use* (Kemudahan Penggunaan) sebesar 846 berada pada interval 840 – 1000 yang berarti variabel *Perceived Ease Of Use* (Kemudahan Penggunaan) dikategorikan “Sangat Baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel *Perceived Ease Of Use* (Kemudahan Penggunaan) pada aplikasi DANA diterima

dengan positif dan baik oleh responden atau pengguna aplikasi DANA.

Tabel 5. Hasil Skor *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Penggunaan)

Variabel	Skor total variabel	Variabel	Kategori
X3	490	<i>Attitude Toward Using</i>	Sangat Baik

Berdasarkan interval skor diatas, skor total variabel *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Penggunaan) sebesar 490 berada pada interval 420 – 500 yang berarti variabel *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Penggunaan) dikategorikan “Sangat Baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Penggunaan) pada aplikasi DANA diterima dengan positif dan baik oleh responden atau pengguna aplikasi DANA.

Tabel 6. Hasil Skor *Behaviour Intention To Use* (Intensitas Perilaku Penggunaan)

Variabel	Skor total variabel	Variabel	Kategori
X4	599	<i>Behaviour Intention To Use</i>	Baik

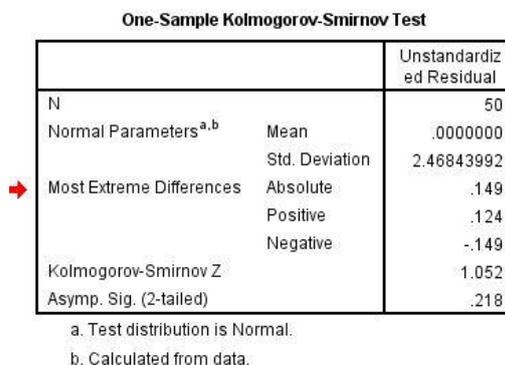
Berdasarkan interval skor diatas, skor total variabel *Behaviour Intention To Use* (Intensitas Perilaku Penggunaan) sebesar 599 berada pada interval 510 – 630 yang berarti variabel *Behaviour Intention To Use* (Intensitas Perilaku Penggunaan) dikategorikan “Baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel *Behaviour Intention To Use* (Intensitas Perilaku Penggunaan) pada aplikasi DANA diterima dengan positif dan baik oleh responden atau pengguna aplikasi DANA.

Tabel 7. Hasil Skor Actual Use (Penggunaan Sesungguhnya)

Variabel	Skor total variabel	Variabel	Kategori
Y	745	<i>Actual Use</i>	Sangat Baik

Berdasarkan interval skor diatas, skor total variabel *Actual Use* (Penggunaan Sesungguhnya) sebesar 745 berada pada interval 630 – 750 yang berarti variabel *Actual Use* (Penggunaan

Sesungguhnya) dikategorikan “Sangat Baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel *Actual Use* (Penggunaan Sesungguhnya) pada aplikasi DANA diterima dengan positif dan baik oleh responden atau pengguna aplikasi DANA.



Sumber: Data Olahan Peneliti dengan SPSS 21
Gambar 4. Output Uji Normalitas Residual

Berdasarkan gambar 4 uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikasi (Asymp.Sig) sebesar 0,218. Karena signifikasi lebih dari 0,05 (0,218>0,05), maka nilai residual tersebut telah normal. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, bahwa variabel Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*), Intensitas Perilaku Penggunaan (*Behavior Intention To Use*) secara parsial berpengaruh signifikan positif terhadap Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*).

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa dari keempat variabel Kemudahan Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*), Intensitas Perilaku Penggunaan (*Behavior Intention To Use*) berpengaruh signifikan positif terhadap Penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*). Dengan tingkat hubungan *R2 Square* = 0,040 atau 0,4%. Dan setelah pengujian hipotesis, dengan melakukan uji F (uji koefisien regresi secara simultan) dengan mendapat hasil bahwa F hitung 0,473 dan F tabel 2,81. Karena F hitung < F tabel (0,473 > 2,81) maka pengujian hipotesis dinyatakan tidak signifikan. Dan korelasi (R) antara variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini yaitu sebesar 0,201 artinya hubungan sangat kuat.

Dalam bagian ini peneliti menjelaskan hasil penelitian pembahasan yang secara menyeluruh. Hasil penelitian dapat disajikan

berupa angka, tabel, dan lain-lain. Agar pembaca memahami dengan mudah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada pengguna Aplikasi DANA mengenai penerimaan pengguna Aplikasi DANA sebagai Media Pembayaran pada *Marketplace* Lazada yang dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: hipotesis 1 sampai 4 dapat disimpulkan *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Ease Of Use* (X2), *Attitude Toward Using* (X3), *Behavior Intention To Use* (X4) berpengaruh terhadap Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*) (Y) dapat diterima. Kemudian untuk hipotesis 5 yang menyatakan bahwa variabel *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Ease Of Use* (X2), *Attitude Toward Using* (X3), *Behavior Intention To Use* (X4), berpengaruh terhadap Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*) (Y). Berdasarkan hasil penelitian ini, saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan adanya penambahan jumlah sampel dan adanya modifikasi indikator, penambahan jumlah variabel yang akan diuji, dan menerapkan metode lain seperti: *DeLone dan McLean* dan UTAUT.

5. REFERENSI

- Chandra, G. C. (2015). Analisis Penerimaan Pengguna Pada Website Lazada Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1–7. <https://doi.org/2089-9033>
- Ferdira, B. G., Partama, A., Gulo, N., Irvan, Y., Nugroho, D., Fernandes, J., & Gerald, B. (2018). Analisis Perilaku Pengguna Aplikasi Mobile MATAHARIMALL.COM Menggunakan *Technology Acceptance Model* (Tam). *Jurnal Sistem Informasi Dan Technology*, 1, 107–116.
- Fiyah, N., Mayangky, N. A., Hadianti, S., & Riana, D. (2019). Analisis *Technology Acceptance Model* Pada Aplikasi Platform Perdagangan Elektronik Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 59–68. <https://doi.org/10.15408/jti.v12i1.10507>
- Kusumah, E. P. (2018). *Technology Acceptance Model* (TAM) of Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Applications. *Integrated Journal of Business and Economics*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.33019/ijbe.v2i1.47>
- Manik, S. (2017). Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Disiplin Kerja Pegawai Kantor Camat Pendalihan Iv Koto Kabupaten Rokan Hulu. *International Journal of Social Science and Business*, 1(4), 257. <https://doi.org/10.23887/ijssb.v1i4.12526>
- Mubarok, A., Aprilia, N. T., & Susanti, S. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Google-Forms Sebagai Media Survey Online Menggunakan Delone & Mclean. *Jurnal Informatika*, 7(2), 192-198.
- Nurdin, N. (2015). ANALISIS ADOPSI DAN PEMANFAATAN INTERNET DI KALANGAN MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI KOTA PALU. *Jurnal Elektronik Sistem Infomasi Dan Komputer*, 1(1), 1–13.
- Rosyida, S. (2017). *Technology Acceptance Model* (TAM) Terhadap Penggunaan Internet dalam Berbelanja Online. *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, VI(2), 81–86. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2005.09.032>
- Safitri, E. O., & Musyito, Yusi Tyroni, W. H. N. (2019). Analisis Perilaku Pengguna Aplikasi Mobile Payment Pada Aplikasi OVO Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) Termodifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 8184–8189. <https://doi.org/10.24176/sitech.v1i2.2790>
- Sukajie, B., Laksono, F. A., Mubarok, A., Susanti, S., & Kurniawan, A. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Youtube Sebagai Media Pendidikan Menggunakan Model DeLone dan McLean. *Jurnal Responsif*, 1(1), 46–52.