

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN ONLINE SEMUA TRANSAKSI (Studi Kasus Mahasiswa Tegal)

May Resta Dheantie¹, Ririh Sri Harjanti², Dewi Sulistyowati³
1,2,3 Program Studi D-III Akuntansi Politeknik Harapan Bersama,
Korespondensi email : mayrestadheantie@gmail.com

Abstrak

LinkAja merupakan aplikasi uang elektronik yang melayani pembayaran secara online dengan mudah melalui handphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi risiko, persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan LinkAja sebagai alat pembayaran *online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data sekunder dan primer. Teknik analisis data adalah observasi, kuesioner, studi pustaka. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan menggunakan insidental sampling dengan jumlah sampel 60 orang. Permasalahan dalam penelitian ini belum banyak yang menggunakan LinkAja di kalangan mahasiswa. Hasil dari penelitian ini, persepsi risiko, persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi.

Kata kunci : Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan

ANALYSIS OF FACTORS AFFECTING THE USE OF THE LINK AJA APPLICATION AS ONLINE PAYMENT TOOL FOR ALL TRANASACTION (Case Study of Tegal Students)

Abstract

LinkAja is an electronic money application that provides easy online payments via mobile phones. This study aims to determine the perception of risk, the perception of ease of using LinkAja as an online payment tool. This study uses a qualitative descriptive method with secondary and primary data sources. Data analysis techniques are observation, questionnaires, literature study. In this study the population used incidental sampling with a sample of 60 people. The problem in this study is that not many students use LinkAja. The results of this study, perception of risk, perception of ease affect the use of the LinkAja application as an online payment tool for all transactions.

Keywords: Perception of Risk, Perception of Ease, use.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesat,berjalannya perkembangan teknologi informasi juga di iringi dengan berkembangnya jaringan internet. Salah satu perkembangan teknologi informasi terjadi pada teknologi financial yang berkembang pesat,hal ini ditunjukkan dengan perkembangan alat pembayaran secara digital menggunakan aplikasi dompet elektronik atau Uang elektronik,dari pembayaran tunai (cash based) menjadi non tunai (non cash).

Uang elektronik atau dompet digital,dan Fintech merupakan salah satu disruptive innovation yang berhasil mentransformasi market sistem dengan memperkenalkan sistem baru yang mengedepankan pada kepraktisan,kemudahan akses,kenyamanan dan biaya yang lebih terjangkau

Di Indonesia, perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan dan pertumbuhan internet yang berkembang pesat di Indonesia. salah satunya perkembangan teknologi keuangan, fintech mulai berkembang dan dikenal masyarakat pada tahun 2015. Produk fintech biasanya berupa suatu sistem yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan,inovasi fintech dalam perusahaan bidang jasa keuangan yang menggunakan teknologi untuk mempermudah dalam aspek layanan keuangannya.

Pada tahun 2016 banyak perusahaan fintech yang terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) per 22 januari

2021,(Ojk.com). Perkembangan fintech ini terus terjadi,begitu pula dengan perkembangan Uang elektronik yang terus berkembang danberinovasi baru hingga menimbulkan terjadinya persaingan pasar industri.

Guna untuk mendorong inovasi dibidang keuangan ini,dengan menerapkan prinsip perlindungan konsumen serta manajemen resiko. Bank Indonesia memberikan ruang bagi para penyelenggara teknologi financial untuk melakukan uji coba layanan teknologi dan model bisnisnya di bank Indonesia melalui Regulatory Sandbox. Peraturan bank Indonesia (PBI) no.19/12/PBI/2017 Bab IV ,tahun 2017)[2] tentang bank Indonesia menetapkan jangka waktu tertentu bagi para penyelenggara teknologi financial untuk melakukan uji coba dalam Regulatory Sandbox.

Banyaknya aplikasi e-money menjadi salah satu pilihan para pengguna dengan menyesuaikan apa saja yang mereka butuhkan. Karena pada dasarnya masing-masing dari aplikasi e-money yang memiliki fitur yang berbeda. Hal ini menyesuaikan kebutuhan para pengguna yang akan memakainya dan digunakan untuk bertransaksi. Para pengguna cenderung memilih aplikasi e-money yang lebih mudah digunakan.

Banyak perusahaan baru yang bermunculan dalam bidang ini membuat para perusahaan lain terus menembangkan dan memperbaiki sistem pada aplikasi mereka untuk tetap mempertahankan para pengguna dan menarik minat para calon pengguna dengan

menawarkan fitur-fitur bagus yang di klaim dapat memudahkan para pengguna serta meringankan para pengguna dalam ber transaksi. Aplikasi Uang elektronik yang tengah ramai di gunakan masyarakat Indonesia diantaranya OVO,jenius,Go-pay,ShopeePay dan Link Aja. Dari beberapa aplikasi yang ramai diminati dan digunakan tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya dan hal tersebut menjadi salah satu faktor daya saing tersendiri untuk terus meningkatkan dan mengembangkn Aplikasi tersebut.

Namun,apakah semua aplikasi E-money mewakili dan dapat menyesuaikan kebutuhan para pengguna,mengingat sedang pandemic seperti ini,karena pada dasarnya para pengguna aplikasi E-money memilih dengan yang dapat mempermudah dalam bertransaksi dan praktis dalam 5 penggunaannya,setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Dari saling menilai kekurangan dan kelebihan inilah yang menjadi celah bagi para perusahaan yang mempunyai aplikasi E-money untuk terus berinovasi dan mengembangkan sistem kerja aplikasi tersebut agar menjadi lebih baik dan menarik.

Salah satunya seperti applikasi E-money LinkAja,merupakan salah satu aplikasi layanan transaksi digital dalam hal pembayaran dan pembelian,LinkAja memiliki jargon “Semua beres tanpa cash” aplikasi ini diklaim dapat digunakan untuk melakukan semua jenis pembayaran. Dalam persaingan bisnis

pembayaran elektronik semakin lama semakin mengalami perkembangan yang pesat.

dalam hal ini LinkAja senantiasa melakukan peningkatan dan melakukan inovasi dan memperbaiki kualitas pelayanan penggunaan serta melakukan promosi aktif di bebrbagai social media,ini menjadi pandangan bahwa LinkAja mampu bersaing dengan aplikasi e-money yang baru bermunculan dengan menghadirkan kemudahan bagi para pengguna, engan menghadirkan berbagai macam fitur. LinkAja memiliki CICO (Cash In Cash Out) untuk mengisi saldo atau Top Up dan menarik Uang tunai di ATM dan minimarket. LinkAja berfokus pada kebutuhan esensial masyarakat,salah satunya melalui program digitalisasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini berupa teori dan penjelasan yang terkait dengan materi yang sedang dibahas berdasarkan jurnal. Sedangkan data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil dari penyebaran google form tentang minat penggunaan LinkAja yang telah disebarkan pada mahasiswa Tegal.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama lima bulan terhitung dari bulan maret sampai juli,

tempat penelitian ini di Kota dan Kabupaten Tegal dengan sasaran mahasiswa Tegal.

Target/Subjek Penelitian

subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Tegal. Dan yang menjadi onjek dalam penelitian adalah faktor yang mempengaruhi penggunaan LinkAja dikalangan mahasiswa Tegal tahun 2020.

Prosedur

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis data, dengan teknik accidental smapling. Pendeskripsian pada penelititian ini difokuskan pada teori, kutipan kalimat dan penjelasan terkait hasil dari pengolahan data. Data yang akan dioleh diperoleh dari hasil penyebaran google form pada mahasiswa tegal yan nantinya akan dilakukan analisis untuk mengetahui tentang minat penggunaan LinkAja.

Data Dan Teknik Pengumpulan

Data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berupa materi dan teori serta pendapat para ahli yang terkait dengan objek yang sedang dibahas. Dan data sekunder pada penelitian ini bersuber dari hasil penyebaran google form terkait minat penggunaan LinkAja pada mahasiswa tegal, teknik yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data pada penelitian ini yaitu (1)

observasi, dengan melakukan pengamatan pada mahasiswa tegal, (2) studi pustaka, dengan melihat dokumen dan jurnal penelitian terdahulu atau buku yang berkaitan dengan objek penelitian, (3) angket atau kuesioner, yaitu dengan menyebarkan google form pada mahasiswa tegal dan sekitarnya untuk mengisi form tersebut tetang minat penggunaan LinkAja.

Teknik Analisis Data

1. Uji kualitas data

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu urutan yang menunjukkan tingkat suatu instrument, instrument dikatakan valid jika instrument tersbut menjalankan fungsi sesuai dengan ukurannya. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur kualitas kuesioner yang sudah dibuat oleh peneliti.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengukuran terhadap suatu konsistensi. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pertanyaan adalah konsisten dari waktu ke waktu.

2. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis statistic yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda, yang bertujuan untuk menganalisis hubungan variabel bebasb (X) secara serentak terhadap variabel (Y) untuk melihat hubungan antara variabel maka digunakan rumus regresi berganda dengan menggunakan rumus berikut

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan Uji f

a. Uji t (Uji Parsial)

Uji t bertujuan untuk melihat secara parsial apakah ada pengaruh signifikan dari variabel terikat terhadap variabel bebas.

b. Uji f (Simultan)

Untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel-variabel independen secara simultan tanda variabel independen dilakukan dengan menggunakan uji f, yaitu dengan cara membandingkan antara f hitung dengan f tabel, pada pengujian tingkat kesalahan yang digunakan adalah 0,05. Model regresi akan diterima atau cocok jika memiliki nilai signifikansi dibawah 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari uji Hipotesis dengan menggunakan variabel persepsi risiko, telah diperoleh nilai koefisiensi regresi 0,405 dengan nilai signifikan 0,003. Pada tahapan pengolahan data tingkat kesalahan sebesar 0,05 hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,003 < 0,05$ maka dapat disimpulkan jika persepsi risikosecara parsial berpengaruh terhadap penggunaan (Y). Hal ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa di

Tegal dalam menentukan untuk menggunakan aplikasi Linkaja dipengaruhi atau memperhatikan factor tingkat risiko. Sedangkan Berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan pada variabel persepsi kemudahan, diperoleh nilai koefisien regresi 0,213 dengan nilai signifikan 0,085. Hal ini menunjukan jika persepsi kemudahan $0,085 > 0,05$ maka dapat disimpulkan jika persepsi kemudahan secara parsial tidak berpengaruh terhadap penggunaan (Y). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa di Tegal dalam menentukan untuk menggunakan aplikasi Linkaja tidak dipengaruhi atau tidak memperhatikan faktor kemudahan.

Hasil dari pengujian secara simultan, Pada masing – masing variabel persepsi risiko (X1) dan persepsi kemudahan (X2) mempunyai pengaruh terhadap penggunaan (Y) karena memiliki nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran online semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal). Hal ini dikarenakan mahasiswa di Tegal sangat memperhatikan unsur risiko serta kemudahan aplikasi sebelum melakukan keputusan menggunakan aplikasi linkaja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari variabel persepsi risiko, persepsi kemudahan yang telah dilakukan pengujian, maka hasil pengujian, dapat diajukan beberapa kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Persepsi risiko, persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan. Hal ini disebabkan karena para pengguna percaya akan keamanan dari sistem aplikasi LinkAja, sehingga para pengguna tidak terlalu memikirkan tentang risiko dari penggunaan LinkAja.

2. Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan, Hal ini dibuktikan dari persepsi risiko dan persepsi kemudahan dilihat dari nilai sig pada uji t sebesar 0,003 kurang dari 0,05. Persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan. Hal ini buktikan dengan hasil dalam uji t nilai sig sebesar 0,085 lebih besar dari 0,05. Hasil dari uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R square sebesar 0,260, yang artinya penggunaan LinkaAja dipengaruhi oleh variabel independen sebanyak 26% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor variabel lain.

3. Persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara bersama – sama berpengaruh secara simultan terhadap faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi LinkAja.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran dengan maksud yang baik sebagai berikut :

1. Untuk aplikasi LinkAja, peneliti mengharapkan aplikasi ini dapat mempertahankan meminimalkan tingkat risiko penggunaan aplikasi Linkaja serta bisa mempertahankan tingkat kemudahan dalam menggunakan aplikasi Linkaja. Hal ini untuk mempertahankan para penggunanya agar semakin nyaman dan tanpa khawatir dalam menggunakannya.

2. Untuk para peneliti yang akan mengembangkan penelitian ini, diharapkan untuk bisa menambah jumlah variabel lainnya untuk meninjau dan mengetahui para pengguna terhadap kualitas aplikasi LinkAja. Dan disarankan untuk melakukan penelitian di wilayah yang berbeda dengan analisis yang berbeda.

3. Bagi perusahaan LinkAja peneliti mengharapkan adanya peningkatan dalam fitur aplikasi LinkAja agar para pengguna merasa lebih puas dan nyaman ketika menggunakannya. dan diharapkan untuk memperluas merchant.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat dilakukan dengan baik, dengan adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah bersedia membantu. Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada para mahasiswa yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian, terimakasih kepada Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II serta prodi Akuntansi Politeknik Harapan Bersama Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Priauntumbodo,S., & Prabawani,B.n.d (2017) . Pengaruh persepsi manfaat,persepsi kemudahan,dan persepsi resiko terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik (Studi kasus pada masyarakat di kota semarang)
- [2] Bank Indonesia,Peraturan Bank Indonesia , Uang elektronik dalam, (PBI No.19/12/PBI/2017 (Bab IV/12 ayat 1)
- [3] Bank Indonesia, Peraturan Bank Indoneisa tentang Uang elektronik (2018) <https://www.bi.go.id/licensing/helps/PBI-200618%20UE.pdf> di akses pada 18 maret 2021
- [4] dewi, Desintia, (2012). Model Penerimaan SIMKEU di UGM dengan pendekatan Theory Acceptance Model, Skripsi, FIB UTY.
- [5] Desilia, (2019) Davis,F. Preceived Usefulness, perceived ease of use and user acceptance of technology, Management Informasi System.
- [6] Priyono, A. (2017). Analisis pengaruh Trust dan Risk dalam penerimaan Teknologi Dompel Elektronik Go-pay. Siasat Bisnis, Bandung : Alfabeta
- [7] Jogiyanto, (2007). Sistem Informasi Keperilakuan,Yogyakarta: Andi
- [8] Wijaya,Stevanus Wisny, (2006). Kajian teoritis Technology Acceptance Model sebagai model pendekatan untuk menentukan strategi mendorong kemauan pengguna dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi. Yogyakarta. 57
- [9] Priansa , 2017 Mayer, R, C., & Davis,J. H. An Integrative Model Of Organizational Trust
- [10] Suliyanto ,(2005). Metode Riset Bisnis, Penerbit Andi : Yogyakarta.
- [11]Sugiyono,(2012). Metode Penelitian Administrasi, Alfabeta : bandung.
- [12] Ghazali, Imam (2011) Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS, Semarang: Universitas Diponegoro
- [13] Supranto,J (2010). Statistik Teori Dan Aplikasi,Penerbit : Erlangga