

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Konteks Penelitian**

Era globalisasi saat ini keberadaan aplikasisedang marak dan menjadi *trend* yang sangat fenomenal, salah satunya yaitu Aplikasi DANA. Aplikasi DANA menjadi *trend* saat ini karena digemari kalangan anak muda khususnya mahasiswa. Aplikasi DANA sendiri yaitu singkatan dari ‘Dompot Digital Indonesia’ suatu aplikasi yang menjadi layanan pembayaran digital dengan basis *open platform*. Aplikasi DANA dikenalkan pada 21 Maret 2018 dan di buat oleh Vincent Henry Iswaratioso, Country Head Alipay Indonesia yang sebelumnya juga menjabat sebagai co-founder dari layanan payment digital INDOMOG. Sebelum resmi diperkenalkan dengan nama DANA, startup ini merupakan perusahaan patungan antara Ant Financial (Alipay) dengan EMTEK. Meskipun mengadopsi teknologi dari Ant Financial, namun investor utama DANA merupakan perusahaan Indonesia, yakni grup EMTEK.

Vincent Henry Iswaratioso memiliki, ide nya mendirikan DANA, yaitu untuk kebutuhan gaya hidup digital yang serba efisien, terutama dalam urusan transaksi kegiatan jual beli berbasis digital. Aplikasi DANA merupakan aplikasi yang paling pertama menggunakan platfrom sendiri, tidak terpaku pada satu *platform* tertentu.

Selain itu aplikasi dana juga mudah untuk di gunakan, cukup dengan *top-up* saldo pada akun tersebut melalui bank yang bekerjasama dengan DANA dan *outlet* Alfamart. Aplikasi DANA ini tentu dapat diakses semua kalangan dan Aplikasi

DANA diciptakan untuk menjadikan setiap transaksi nontunai dan nonkartu secara digital. Selain itu aplikasi dana juga mengembangkan fasilitas serta fitur pembayaran dengan membuat metode pembayaran dengan ‘*Scan QR code*’.

DANA juga banyak bekerja sama dengan *restaurant* atau kedai-kedai lainnya sebagai bagian alat transaksi pembayaran. Kemudian juga aplikasi DANA dapat melakukan berbagai macam transaksi pembayaran, seperti untuk membeli tiket di tix.id, pulsa, membayar tagihan listrik, telpon, air, hingga BPJS, hingga pembayaran di pusat perbelanjaan lainnya. Bahkan menariknya Aplikasi DANA selalu mengadakan *cashback* dan promosi lainnya.

Dompot digital Indonesia paling banyak digunakan oleh kalangan milenial, karena kalangan milenial ini memiliki tingkat produktivitasnya jauh lebih aktif dibandingkan dengan kalangan lain tingkat kenyamanan yang ditawarkan, loyalitas mereka tidak lagi ditentukan semata-mata dengan tawaran promo yang banyak. Meskipun aplikasi DANA menawarkan promosi yang menarik, tetapi aplikasi DANA ini tetap memiliki keuntungan (*profit*), keuntungan yang aplikasi DANA dapatkan berasal dari biaya iklan.

Hal ini membuat teknologi sangat berperan aktif untuk menyebarkan informasi dan berkomunikasi. Dengan adanya teknologi menjadikan salah satu faktor yang sangat penting untuk manusia karena dapat dengan mudah mendapatkan informasi, saling berinteraksi dengan orang lain dan juga mempermudah manusia dalam melakukan suatu aktifitasnya, selain itu juga dengan adanya teknologi sangat berperan penting untuk berkomunikasi secara bebas dan global. Hal ini karena

teknologi dan komunikasi tidak bisa terlepas dari kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi juga tidak terlepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer.

Komunikasi yaitu proses penyampaian pesan, informasi, ide-ide, gagasan-gagasan dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung berupa lisan atau secara tidak langsung berupa tulisan, sehingga adanya *feedback* dari penerima. Komunikasi merupakan aktivitas dasar masyarakat, dengan berkomunikasi, masyarakat dapat saling berhubungan satu sama lain. Namun pada saat ini komunikasi secara tidak langsung lebih sering dilakukan oleh sebagian orang dibandingkan komunikasi secara langsung. Dengan didukungnya kemajuan teknologi, komunikasi secara tidak langsung dapat dilakukan melalui media sosial seperti, *WhatsApp, Instagram, Facebook*, dll.

Masyarakat saat ini khususnya mahasiswa memiliki kehidupan di mana teknologi modern adalah hal yang paling penting untuk berkomunikasi, dalam hal ini manusia telah membuat berbagai cara berkomunikasi yang modern, yaitu pesatnya penggunaan ponsel pintar (*smartphone*) di kalangan mahasiswa, hingga para perusahaan di bidang teknologi untuk berkembang dan menciptakan aplikasi uang elektronik yang dengan mudah dan praktis di gunakan sebagai alat transaksi pembayaran. Perkembangan dan kemajuan teknologi telah mengubah sikap dan perilaku, oleh karena itu banyak perusahaan yang terdorong untuk mengubah sistem konvensional ke sistem otomatis atau digital.

Ponsel pintar (*Smartphone*) yaitu telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang hampir sama dengan komputer. *Smartphone* banyak digunakan oleh manusia karena sangat berperan penting untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi lainnya. Berbeda dengan zaman dulu yaitu telepon genggam hadir dengan bentuk yang sangat besar dan berat yang hanya bisa mengirim pesan serta panggilan suara saja, namun seiring dengan berkembangnya teknologi sekarang hampir semua orang menggunakan ponsel pintar (*smartphone*) yang kini hadir dengan bentuk yang tipis dan ringan dan dilengkapi fitur-fitur menarik seperti *video call*, aplikasi *chatting*, aplikasi media sosial. Oleh karena itu *smartphone* mempermudah manusia untuk saling berhubungan dengan komunikasi secara bebas.

Internet (*Interconnection-networking*) adalah saluran jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Internet telah memberikan kesenangan yang bisa dinikmati oleh penggunanya sebagai sarana komunikasi. Saat ini pengguna internet sudah semakin mudah dengan berbagai fasilitas-fasilitas yang sudah disediakan oleh pemerintah maupun perusahaan yang bergerak dibidang teknologi.

Semakin majunya perkembangan zaman sekarang, tentulah menghasilkan penemuan-penemuan baru dari teknologi, salah satunya yaitu adanya Aplikasi. Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai

kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Sebelum aplikasi pertama di dunia ditemukan, ada sejarah yang sangat panjang dalam proses ditemukannya aplikasi. Jauh sebelum aplikasi yang ada pada komputer dapat berjalan secanggih saat ini, semua perangkat lunak (*Software*) selalu mengandalkan aljabar Boolean.

Berkembangnya *smartphone* saat ini dapat menunjang aktivitas sehari-hari, membuat para perusahaan teknologi berlomba-lomba menciptakan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dan mempermudah manusia khususnya dalam bidang bertransaksi. Alat pembayaran yang dikenal manusia pertama kali yaitu sistem barter, barter adalah pertukaran barang antara penjual dan pembeli. Kemudian seiring dengan perkembangannya mulai dikenal alat pembayaran berupa uang kertas, hingga saat ini uang kertas masih menjadi salah satu alat transaksi utama masyarakat khususnya di kalangan mahasiswa saat ini. Alat pembayaran terus mengalami perkembangan, dari alat pembayaran tunai ke non tunai.

Melakukan pembayaran non tunai, transaksi semakin mudah dan praktis sehingga mahasiswa tidak kesulitan untuk melakukan proses bertransaksi, dan agar mahasiswa tidak membawa uang tunai dalam jumlah yang sangat banyak. Namun sebelum teknologi berbasis internet belum di gunakan secara luas, mahasiswa sudah mengenal berbagai macam alat pembayaran non tunai, seperti kartu ATM, debit, kredit.

Fenomenologi (fenomena) yaitu salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi merupakan sebuah aliran filsafat yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena. Fenomenologi mempelajari tentang arti

kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Fokus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi suatu fenomena.

Berdasarkan fenomena dan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk mendalami dan meneliti lebih lanjut mengenai suatu aplikasi DANA yang berkembang dengan mempunyai fitur pembayaran digital yaitu non tunai dan non kartu dapat menjadi suatu fenomena dan memiliki makna tersendiri bagi pengguna aplikasi DANA.

Peneliti melakukan pra riset dengan menggunakan *google form*, yang kemudian peneliti sebar melalui sosial media, peneliti mendapatkan hasil perolehan sebanyak 43 mahasiswa yang memberi tanggapan atau mengisi *google form* yang peneliti buat, pengguna aplikasi DANA kebanyakan yaitu perempuan. Selain itu hasil perolehan dari *google form* juga 60,5% memilih aplikasi DANA, kemudian 16,3% menggunakan aplikasi OVO, dan pengguna aplikasi GoPay 23,3%.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul **“APLIKASI DANA DI KALANGAN MAHASISWA”**

## **1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian konteks penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada **“Bagaimana Fenomena Aplikasi DANA di Kalangan Mahasiswa?”**

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti membuat pertanyaan antara lain:

1. Bagaimana motif mahasiswa penggunaan aplikasi DANA?
2. Bagaimana tindakan mahasiswa setelah menggunakan aplikasi DANA?
3. Bagaimana mahasiswa memaknai aplikasi DANA?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, dan untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian diatas. Berikut paparan tujuan penelitian tersebut:

1. Mengetahui motif mahasiswa penggunaan aplikasi DANA.
2. Mengetahui tindakan setelah mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA.
3. Mengetahui mahasiswa memaknai aplikasi DANA.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memebrikan manfaat bagi pengembangan sebuah ilmu. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini menjadi keguaan teoritis dan kegunaan praktis.

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian khususnya tentang fenomena dan juga memberikan kontribusi bagi penelitian komunikasi lainnya yang mengambil objek serupa.

2. Penelitian ini dapat melengkapi kelengkapan perpustakaan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya jurnalistik terutama dalam penelitian yang berhubungan fenomenologi.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berusaha memahami subyektif mahasiswa dalam aktivitas menggunakan aplikasi khususnya aplikasi DANA.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, rekomendasi, pemikiran, informasi dan kontribusi positif bagi peneliti lain yang mengambil obyek serupa.