



Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa Dalam Penggunaan Aplikasi Dana Di Fakultas Ekonomi Universitas Nias

Agnes Faustine Harefa¹⁾, Aferiaman Telaumbanua²⁾,
Shopia Molinda Kakisina³⁾, Serniati Zebua⁴⁾

Universitas Nias, Indonesia

agnesharefa2018@gmail.com¹⁾, aferiaman.tel@gmail.com²⁾
molindasophia@gmail.com³⁾, sernizebua97@gmail.com⁴⁾

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mengubah cara manusia melakukan transaksi keuangan, khususnya dengan kemunculan dompet digital atau e-wallet. Salah satu e-wallet yang populer di Indonesia adalah DANA, yang menawarkan berbagai fitur dan layanan yang memudahkan pengguna dalam bertransaksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA di Fakultas Ekonomi Universitas Nias. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner dan analisis data dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kemanfaatan, kemudahan, keamanan, promosi, dan fitur layanan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA. Selain itu, secara simultan kelima faktor tersebut juga berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa. Saran yang diajukan antara lain pengembang aplikasi DANA perlu memperhatikan faktor keamanan lebih lanjut, pengguna perlu berbagi pengalaman untuk meningkatkan reputasi perusahaan, Fakultas Ekonomi Universitas Nias dapat menyelenggarakan seminar tentang keuangan digital, dan peneliti selanjutnya dapat menambah variabel dan faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi DANA.

Kata kunci: Kepuasan dan Aplikasi Dana.

Abstract

The development of technology has transformed the way humans conduct financial transactions, especially with the emergence of digital wallets or e-wallets. One of the popular e-wallets in Indonesia is DANA, which offers various features and services to facilitate users in transactions. This study aims to analyze the factors influencing the satisfaction of students in using the DANA application at the Faculty of Economics, Nias University. The research method used is quantitative with data collection using questionnaires, and data analysis is performed using the SPSS program. The results show that the factors of usefulness, ease, security, promotion, and service features partially have a positive and significant effect on students' satisfaction in using the DANA application. Furthermore, simultaneously, all these factors also influence student satisfaction. Suggestions proposed include developers of the DANA application need to pay further attention to security factors, users need to share experiences to enhance the company's reputation, the Faculty of Economics at Nias University can organize seminars on digital finance, and future researchers can add variables and factors that influence user satisfaction with the DANA application.

Keyword: Satisfaction and the DANA Application

PENDAHULUAN

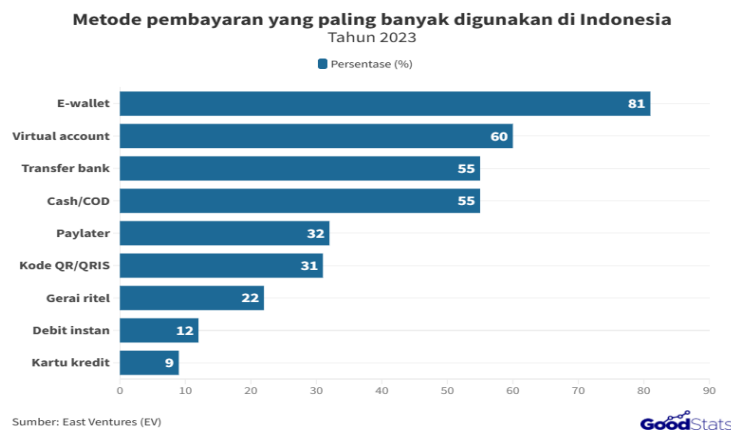
Salah satu cara agar kemajuan teknis modern saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia adalah dengan membuat banyak aspek menjadi lebih nyaman, efektif, dan efisien. Salah satu modifikasi dan kemudahan tersebut adalah di bidang ekonomi, atau proses jual beli. Peralihan dari transaksi tunai ke transaksi digital dalam proses jual beli telah memudahkan masyarakat untuk menyimpan uang, bertransaksi produk atau jasa, menyelesaikan tagihan belanja online, dan mentransfer uang ke pengguna dompet digital atau bank lainnya. Kehidupan masyarakat telah dipengaruhi oleh digitalisasi (Reysa et al., 2022). Sistem pembayaran menjadi salah satu faktor yang berdampak pada digitalisasi. Saat ini prosedur pembayaran dapat diselesaikan secara digital menggunakan dompet elektronik atau dompet digital jika pembayaran semula hanya dapat dilakukan secara tunai (S. Purnamasari et al., 2023).

Sesuai Peraturan Bank Indonesia No. 888/40/PBI/2016, perkembangan teknologi dan sistem informasi terus menghadirkan berbagai inovasi, terutama yang berkaitan dengan financial technology atau biasa disebut fintech. Industri fintech merupakan salah satu layanan keuangan digital berbasis teknologi saat ini. Industri fintech menghadirkan teknologi sistem pembayaran e-money dalam berbagai bentuk. Uang elektronik dapat berupa kartu pintar dengan chip atau dapat berbasis aplikasi. Alat pembayaran e-money berbasis aplikasi disebut e-wallet (Harsono, 2022). E-wallet adalah mata uang elektronik yang layanannya untuk mengoperasikan sistem pembayaran melalui Quick Response Code (QR Code/QR Payment), Near Field Communication (NFC) dan One-Time Password (OTP) (Amalia & Ali Hapzi, 2023).

Dompet digital atau lebih kita kenal dengan e-wallet merupakan metode pembayaran non-tunai yang menggunakan layanan transfer data elektronik untuk menyimpan data pada sistem pembayaran saat menggunakan metode pembayaran elektronik seperti kartu pembayaran elektronik atau uang elektronik untuk menyelesaikan transaksi (Perkasa & Emanuel, 2020).

Tidak ketinggalan juga saat ini, hampir keseluruhan masyarakat Indonesia mempergunakan internet dengan tujuan melakukan transaksi keuangan. Berdasarkan laporan East Ventures (EV) berjudul *Digital Competitiveness Index 2023 Equitable digital Nation*, e-wallet menjadi metode pembayaran yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan persentase sebesar 81% pada tahun 2022.

Gambar 1
Metode pembayaran terpopuler di Indonesia 2023 | Goodstats

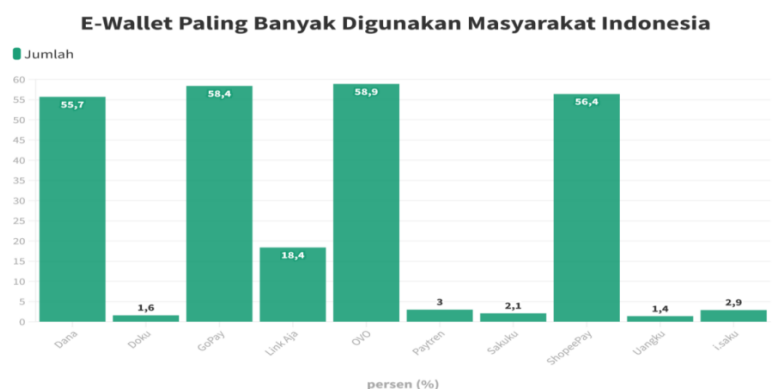


Akun virtual berada di urutan kedua dengan 60%. Selain itu, terdapat pilihan pembayaran yang masing-masing memiliki porsi hingga 55%, termasuk transfer bank dan cash/COD (*cash on delivery*). Kemudian, dengan persentase masing-masing sebesar 32% dan 31% pada tahun 2022, metode *paylater* dan QR/QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) menempati urutan kedua dan ketiga. Ketersediaan dompet digital sebagai bentuk transaksi pembayaran elektronik juga menawarkan banyak keuntungan bagi orang-orang yang dapat menyebabkan gaya hidup

semakin berubah sebagai akibat dari teknik yang digunakan dengan dompet digital salah satunya dengan adanya pembayaran non tunai (*cashless*), dimana metode tersebut membawa banyak keuntungan jika dibandingkan dengan metode tunai (*cash*). Adapun dalam menggunakan dompet digital, masyarakat perlu melakukan pengisian saldo untuk dapat menggunakan dan melakukan transaksi secara online maupun offline melalui sebuah aplikasi, sehingga masyarakat dapat melakukan berbagai macam transaksi menggunakan dompet digital (Mahiroh et al., 2023).

Di Indonesia, ada beberapa aplikasi pembayaran *e-wallet* yang terkenal dan terus berkembang, seperti *Go-Pay* dari Gojek, *T-Cash* dari Telkomsel, OVO, DANA, dan Link Aja, yang bisa digunakan dalam pembelian internet, menyimpan uang dalam bentuk digital dan siap untuk digunakan dalam bertransaksi secara online. Namun fokus penelitian ini adalah aplikasi DANA, yang merupakan aplikasi resmi yang menjadi salah satu sistem pembayaran digital di Indonesia. *E-wallet* DANA merupakan salah satu dompet digital pendatang baru di Indonesia yang pertama kali diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri termasuk anak usahanya PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) dan kongsi bersama *Ant Financial* yang merupakan perusahaan *fintech* bernilai tertinggi di dunia. Adapun *e-wallet* DANA ini di buat untuk menjadikan transaksi non-tunai dan non-kartu secara digital, mudah dan praktis. Dompet digital paling banyak digunakan masyarakat Indonesia *GoodStats*.

Gambar 2
E-Wallet Paling Banyak Digunakan Masyarakat Indonesia



Sumber : DailySocial.id (23Desember 2021)

GoodStats

Di Indonesia, transaksi keuangan digital semakin banyak berkat ketersediaan dompet digital. Merilis riset yang menyatakan bahwa pada triwulan I tahun 2022, nilai transaksi uang elektronik meningkat 42,06% *year over year* (y-on-y). Selain itu, menurut BI nilai transaksi akan meningkat 18,03% (*year over year*) menjadi Rp 360 triliun pada 2022. Pengguna dompet digital mengungguli pengguna kartu kredit dalam hal dominasi. Dompet digital digunakan dalam 29% transaksi *e-commerce* Indonesia, menurut data *RedSeer*. Mayoritas pelanggannya adalah generasi milenial, mengisi ulang akun mereka rata-rata seminggu sekali seharga Rp 140.663.

Pengguna dompet digital menggunakannya untuk membayar berbagai hal, termasuk 76% untuk pembelian data dan isi ulang, 56% untuk belanja online, 41% untuk membayar barang, dan 36% untuk memesan makanan. OVO yang memiliki persentase pengguna sebesar 58,9% menjadi aplikasi dompet digital terpopuler di antara seluruh pengguna, diikuti oleh *Gopay* yang memiliki persentase pengguna sebesar 58,4%, *Shopeepay* yang memiliki persentase pengguna sebesar 56,4%, dan *DANA* yang memiliki persentase pengguna sebesar 55,7%. *LinkAja*, *PayTren*, dan *i.saku* adalah tiga pengguna dompet digital dengan persentase di bawah 50%.

Dompet digital *DANA* yang banyak digunakan memiliki desain platform terbuka yang memungkinkan aplikasi ditambahkan dan digunakan di berbagai platform dengan metode pembayaran yang berbeda. Itu juga dapat diterapkan pada aplikasi seperti *shopee* dan *bukalapak*



dan digunakan di berbagai industri, termasuk layanan sosial, pendidikan, dan pedagang kaki lima. Dengan empat lisensi, yaitu elektronik uang, likuiditas keuangan digital, pengiriman uang, dan layanan dompet digital, DANA merupakan salah satu penyelenggara uang elektronik yang telah diberikan izin dan berada di bawah pengawasan Bank Indonesia. Layanan ini dapat memfasilitasi transaksi digital nontunai sekaligus menawarkan kemudahan, keuntungan, dan tingkat keamanan yang tinggi dalam melakukan transaksi e-money (Sinaga, 2022).

Dompet digital DANA dianggap semakin populer setiap hari. Bagi mahasiswa sekarang ini khususnya mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Nias, aplikasi DANA memiliki daya tarik dan daya saing tersendiri sehingga membuat mereka memilih menggunakannya untuk mendukung kegiatan ekonominya dengan berbagai fitur yang dapat memenuhi kebutuhan masing-masing. Temuan peneliti berdasarkan observasi sementara terhadap pengguna aplikasi DANA di Fakultas Ekonomi Universitas Nias, khususnya yang terdaftar di program studi Manajemen semester 5 yang berjumlah 407 mahasiswa, peneliti mengklasifikasikan pengguna aplikasi DANA ada sebanyak + 37% mahasiswa, +23% lainnya mahasiswa belum mahir dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam penggunaan aplikasi DANA, dan + 40% mahasiswa sisanya masih awam atau belum mengenal aplikasi DANA. Dalam observasi diatas peneliti melihat kegiatan ekonomi yang sebenarnya dapat dikategorikan mudah dalam hal ini, seperti membayar tagihan dan melakukan transaksi jual beli, berpengaruh oleh fakta bahwa aplikasi yang tidak dapat dikuasai oleh karena keterbatasan (Nofita & Sebastian, 2022). Selain itu, faktor-faktor seperti kemanfaatan, kemudahan, keamanan, promosi, dan fitur layanan yang ditawarkan oleh aplikasi dompet digital DANA juga dapat mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA.

Dalam penggunaan *e-wallet*, kepuasan pengguna menjadi tujuan utama selain dari pada memperoleh keuntungan. Kepuasan adalah keseluruhan perasaan seseorang setelah membeli suatu jasa atau produk. Konsumen yang merasa puas akan cenderung membagikan pengalaman kepada pengguna maupun bukan pengguna sehingga berpengaruh terhadap reputasi Perusahaan (Ferdiana Fasha et al., 2022). Tingkat kepuasan ditentukan oleh perbedaan antara kinerja pelayanan yang diterima dengan apa yang diharapkan konsumen, ini dapat terjadi oleh karena adanya faktor-faktor seperti kemanfaatan, kemudahan, keamanan, promosi, dan fitur layanan yang dapat mempengaruhi pengguna, sehingga pengguna bisa menentukan kepuasan dan pengalaman dalam bertransaksi melalui online menggunakan aplikasi DANA (Hamidah et al., 2023).

Dari fenomena diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi DANA sudah sering digunakan pada saat ini dan tentunya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dari faktor-faktor kemanfaatan, kemudahan, keamanan, promosi, dan fitur layanan terhadap kepuasan pengguna khususnya di kalangan generasi milenial, sebagai karakteristik yang dekat dengan dunia digital. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Dana di Fakultas Ekonomi Universitas Nias."

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Ismamudi et al., 2023). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel X (variabel bebas) yang terdiri atas faktor kemanfaatan (X1), faktor kemudahan (X2), faktor keamanan (X3), faktor promosi (X4) dan faktor fitur layanan (X5) terhadap variabel Y (variable terikat) yaitu kepuasan mahasiswa (Y), baik secara parsial maupun simultan. Teknik analisisnya adalah deskriptif statistik dengan bantuan SPSS. Teknik pengumpulan data ialah berbentuk kuesioner melalui edaran *gform*. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 407 mahasiswa dan sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 80

mahasiswa/i Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Nias semester V (lima) dengan memakai teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan kriteria sampel adalah mahasiswa yang menggunakan dompet digital aplikasi DANA, mahasiswa yang aktif bertransaksi menggunakan dompet digital DANA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Signifikan Parsial (Uji T)

Menurut Purwanti (2021), uji parsial (uji T) digunakan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Uji parsial dalam data penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Jika nilai signifikan < 0,05 dan T-hitung > T-tabel, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Maka Ho ditolak dan H1 diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi > 0,05 dan T-hitung < T-tabel, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Maka Ho diterima dan H1 ditolak. Adapun hasil dari uji t dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1
Hasil Uji T (Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.771	1.483		1.194	.236
	Faktor_kemanafaatan	.114	.032	.195	3.599	.001
	Faktor_kemudahan	.251	.033	.433	7.563	.000
	Faktor_keamanan	.135	.041	.175	3.286	.002
	Faktor_promosi	.131	.033	.222	4.012	.000
	Faktor_fiturlayan	.313	.046	.377	6.824	.000

a. Dependent Variable: KEPUASAN_MAHASISWA

Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan rumus $t\text{-tabel} = (\alpha/2 ; n-k-1)$ yang dimana α = tingkat kepercayaan (0,05), n = jumlah sampel, dan k = jumlah variabel X atau $0,05/2 = 0,025 ; 80-5-1 = 74$ sehingga diperoleh angka T-tabel sebesar 1,992. Adapun hasil dari perhitungan masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat sebagai berikut:

- 1) Pengaruh faktor kemanfaatan (X1) terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA. Pada variabel faktor kemanfaatan (X1) nilai T-hitung sebesar 3,599 yang artinya T-hitung $3,599 > T\text{-tabel } 1,992$ dan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ maka artinya hipotesis diterima, variabel faktor kemanfaatan secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA.
- 2) Pengaruh faktor kemudahan (X2) terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA. Pada variabel faktor kemudahan (X2) nilai T-hitung sebesar 7,563 yang artinya T-

hitung $7,563 > T\text{-tabel } 1,992$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka artinya hipotesis diterima, variabel faktor kemudahan secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA.

- 3) Pengaruh faktor keamanan (X3) terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA. Pada variabel faktor keamanan (X3) nilai T-hitung sebesar 3,286 yang artinya T-hitung $3,286 > T\text{-tabel } 1,992$ dan nilai signifikan $0,002 < 0,05$, maka artinya hipotesis diterima, variabel faktor keamanan secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA.
- 4) Pengaruh faktor promosi (X4) terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA. Pada variabel faktor promosi (X4) nilai T-hitung sebesar 4,012 yang artinya T-hitung $4,012 > T\text{-tabel } 1,992$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka artinya hipotesis diterima, variabel faktor promosi secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA.
- 5) Pengaruh faktor fitur layanan (X5) terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA. Pada variabel faktor fitur layanan (X5) nilai T-hitung sebesar 6,824 yang artinya T-hitung $6,824 > T\text{-tabel } 1,992$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka artinya hipotesis diterima, variabel faktor fitur layanan secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA.

Uji Simultan (Uji F)

Menurut Gastin Alfiansa, Roudhotul Izzah I, Aisha Nurliana Putri (2023), uji F bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen bersama-sama (simultan) terhadap variable dependen. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Adapun hasil dari uji simultan atau uji F yang di uji menggunakan bantuan SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji F (Simultan)
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	478.804	5	95.761	62.775	.000 ^b
	Residual	112.884	74	1.525		
	Total	591.688	79			
a. Dependent Variable: KEPUASAN_MAHASISWA						
b. Predictors: (Constant), FAKTOR_FITURLAYANAN, FAKTOR_KEAMANAN, FAKTOR_KEMANFAATAN, FAKTOR_PROMOSI, FAKTOR_KEMUDAHAN						

Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)

Nilai F-tabel dapat diperoleh pada tabel distribusi F dengan rumus $F\text{-tabel} = (k; n-k)$, dimana k adalah jumlah variabel bebas sementara n adalah jumlah responden. Dalam penelitian ini $k = 5$ dan $n = 80$, maka menghasilkan angka $F\text{-tabel} = (5; 80-5) = (5; 75)$ sehingga didapat nilai F-tabel sebesar 2,34. Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai F-hitung sebesar $62,775 > F\text{-tabel}$ sebesar 2,34 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat diartikan bahwa variabel bebas secara simultan dan signifikan berpengaruh terhadap kepuasan Mahasiswa (Murdiono et al., 2023).

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ismamudi et al., (2023), koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen atau digunakan untuk mengukur perubahan variabel dependen (Y) yang disebabkan oleh variabel independen (X), dengan ketentuan semakin tinggi koefisien determinasi maka semakin baik pula kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabelnya. Adapun hasil dari uji koefisien determinasi dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.900 ^a	.809	.796	1.235	1.548
a. Predictors: (Constant), FAKTOR_FITURLAYANAN, FAKTOR_KEAMANAN, FAKTOR_KEMANFAATAN, FAKTOR_PROMOSI, FAKTOR_KEMUDAHAN					
b. Dependent Variable: KEPUASAN_MAHASISWA					

Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 menunjukkan bahwa variabel faktor kemanfaatan (X1), faktor kemudahan (X2), faktor keamanan (X3), faktor promosi (X4), dan faktor fitur layanan (X5) memiliki pengaruh sebesar 0,809 atau jika dipersenkan 80,9% terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa Dalam Penggunaan Aplikasi DANA di Fakultas Ekonomi Universitas Nias, maka dapat disimpulkan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh faktor kemanfaatan (X1) terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini ditunjukkan dari uji T dengan nilai T-hitung 3,599 > T-tabel 1,992 dan nilai signifikan 0,001 < 0,05, dengan demikian variabel faktor kemanfaatan (X1) secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA.
2. Adanya pengaruh faktor kemudahan (X2) terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini ditunjukkan dari uji T dengan nilai T-hitung 7,563 > T-tabel 1,992 dan nilai signifikan 0,000 < 0,05, dengan demikian variabel faktor kemudahan (X2) secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA.
3. Adanya pengaruh faktor keamanan (X3) terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini ditunjukkan dari uji T dengan nilai T-hitung 3,286 > T-tabel 1,992 dan nilai signifikan 0,002 < 0,05, dengan demikian variabel faktor keamanan (X3) secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA.
4. Adanya pengaruh faktor promosi (X4) terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini ditunjukkan dari uji T dengan nilai



- T-hitung $4,012 > T\text{-tabel } 1,992$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dengan demikian variabel faktor promosi (X4) secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA.
- Adanya pengaruh fitur layanan (X5) terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini ditunjukkan dari uji T dengan nilai T-hitung $6,824 > T\text{-tabel } 1,992$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dengan demikian variabel faktor fitur layanan (X5) secara parsial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Nias dalam penggunaan aplikasi DANA.
 - Adanya pengaruh faktor kemanfaatan (X1), faktor kemudahan (X2), faktor keamanan (X3), faktor promosi (X4), dan faktor fitur layanan (X5) terhadap kepuasan penggunaan aplikasi DANA di Fakultas Ekonomi Universitas Nias. Hal ini di tunjukkan dari uji F dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dengan demikian kelima variabel X tersebut dinyatakan berpengaruh secara simultan terhadap variabel Y.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengembang Aplikasi DANA

Untuk pengembang aplikasi DANA diharapkan dapat mempertahankan kualitasnya terutama ini untuk faktor keamanan, hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa nilai uji-T faktor keamanan lebih rendah dibanding dengan uji-T faktor lainnya. Ini berarti masih ada permasalahan yang terjadi dalam keamanan aplikasi DANA, untuk itu melalui penelitian ini peneliti berharap supaya kedepannya faktor keamanan bisa lebih di kuatkan lagi sehingga pengguna aplikasi DANA lebih percaya dan mereka terhindar dari penipuan.

2. Bagi Pengguna Aplikasi DANA

Untuk pengguna aplikasi DANA khususnya ini di fakultas ekonomi supaya dapat membagi pengalamannya kepada pengguna yang masih belum maksimal dalam menggunakan aplikasi DANA dan masyarakat luas sehingga dapat mempengaruhi reputasi perusahaan dan membantu mempermudah proses transaksi sehari-hari.

3. Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Nias

Untuk Fakultas Ekonomi Universitas Nias diharapkan untuk menawarkan mata kuliah yang lebih spesifik tentang penggunaan teknologi dan aplikasi yang mempermudah transaksi, seperti E-wallet dan M-Banking, serta berbagai produk teknologi keuangan lainnya. Fakultas juga diharapkan untuk menyelenggarakan seminar tentang keuangan digital dan aktif mendukung dan mendorong mahasiswa untuk mengikuti acara yang berkaitan dengan teknologi keuangan di masa depan dengan inovasi keuangan seperti E-wallet dan M-Banking.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel yang lebih bervariasi yang belum pernah diuji sebelumnya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk menambah faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi kepuasan dalam penggunaan aplikasi DANA.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. N., & Ali Hapzi. (2023). Pemanfaatan Laporan Keuangan, Software dan Brainware Terhadap Pengambilan Keputusan Manajemen. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi (JEMSI)*, 5(1), 64–71.
- Ferdiana Fasha, A., Rezqi Robi, M., & Windasari, S. (2022). Determinasi Keputusan Pembelian Melalui Minat Beli: Brand Ambassador Dan Brand Image (Literature Review Manajemen Pemasaran). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 30–42. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.840>
- Gastin Alfiansa, Roudhotul Izzah I, Aisha Nurliana Putri, A. M. (2023). SYSTEMATIC



- LITERATURE REVIEW (SLR): PENGGUNAAN TEKNOLOGI BIG DATA DALAM KEPUTUSAN BISNIS. *Journal of Comprehensive Science*, 4(1), 88–100.
- Hamidah, N., Pahala, I., & Gurendrawati, E. (2023). Literature Study: Financial Literacy on the Use of Online Loans. *Focus*, 4(2), 67–71. <https://doi.org/10.37010/fcs.v4i2.1202>
- Harsono, H. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sistem Informasi Berbasis Komputer: Sistem Operasi, Server, Dan Programmer (Literature Review Executive Support Sistem for Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 583–593. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1121>
- Ismamudi, I., Hartati, N., & Sakum, S. (2023). Peran Bank dan Lembaga Keuangan dalam Pengembangan Ekonomi: Tinjauan Literatur. *Jurnal Akuntansi Neraca*, 1(2), 35–44. <https://doi.org/10.59837/jan.v1i2.10>
- Mahiroh, A. F., Tambak, E. E., & Hasibuan, M. R. (2023). Analisis Teknologi Informasi Dalam Pengambilan Data Manajemen Bisnis. 01(03), 410–414.
- Murdiono, J., Mareta, S., Maulina, E., & Turki, E. G. (2023). Literature Review: Dampak Keuangan Perusahaan Implementasi dan Arus Kas yang Transparan. 1(2), 77–86.
- Nofita, M., & Sebastian, D. (2022). Technology Acceptance Models pada Teknologi Digital: Survey Paper. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2). <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5347>
- Perkasa, F. B. P., & Emanuel, A. W. R. (2020). Gamifikasi sebagai Metode untuk Mendapatkan Customer Loyalty: Review Literatur. *Aiti*, 17(1), 11–21. <https://doi.org/10.24246/aiti.v17i1.11-21>
- Purwanti, D. (2021). Determinasi Kinerja Keuangan Perusahaan : Analisis Likuiditas, Leverage Dan Ukuran Perusahaan (Literature Review Manajemen Keuangan). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(5), 692–698. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i5.593>
- Reysa, R., Fitroh, U., Rizqi Wibowo, C., & Rustanti, D. (2022). Determinasi Kebijakan Dividen Dan Kinerja Perusahaan: Kepemilikan Manajerial Dan Kinerja Keuangan (Literature Review Manajemen Keuangan). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 364–374. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.881>
- S. Purnamasari, P. Rozak, Kurniaty, A. Hadi, & Agus Purnomo. (2023). Analysis of Financial Management in Kenanga UMKM in Improving Ecobric-Based Economic Welfare (Syari'ah Financial Management Review). *Indonesian Journal of Banking and Financial Technology*, 1(4), 293–314. <https://doi.org/10.55927/fintech.v1i4.6298>
- Sinaga, B. R. P. (2022). VIDEO ON DEMAND BUSINESS COMPETITION: A Literature Review Study. *Journal of Business Issues*, 1(1), 33–39. <https://scientium.co.id/journals/index.php/jbi/article/view/154%0Ahttps://scientium.co.id/journals/index.php/jbi/article/download/154/216>