

EDUKASI OPTIMALISASI APLIKASI DANA SEBAGAI E-WALLET GUNA MEWUJUDKAN KEUANGAN DIGITAL PADA KARANG TARUNA KARISMA MAJU

EDUCATION ON THE OPTIMIZATION OF THE DANA APPLICATION AS AN E-WALLET TO REALIZE DIGITAL FINANCE FOR KARANG TARUNA KARISMA MAJU

Miftah Faroq Santoso¹, Yusuf Unggul Budiman², Ahmad Jurnaidi Wahidin^{3*}, Tiska Pattiasina⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta

E-mail correspondence: ahmad.ajn@bsi.ac.id³

Article History:

Received: 25.10.2023

Revised: 25.10.2023

Accepted: 26.10.2023

Abstrak: Pola transaksi keuangan masyarakat yang sudah berubah dengan menggunakan sistem pembayaran digital dan mengakses layanan perbankan di telepon seluler. Perkembangan FinTech sangat pesat seiring dengan transformasi digital, transaksi keuangan elektronik menjadi tren yang tidak bisa dihindari, salah satu inovasi yang populer adalah dompet digital. Aplikasi DANA merupakan dompet digital Indonesia yang dirancang untuk melakukan semua transaksi digital tanpa uang tunai dan tanpa kartu, online dan offline, cepat, nyaman, dan aman. Pengelolaan keuangan yang dilakukan oleh pengurus dan anggota Karang Taruna Karisma Maju masih dengan cara konvensional yang menyebabkan kurang efisiennya proses transaksi dan uang tunai juga mudah hilang. Kegiatan dilakukan dengan 5 tahapan melakukan analisa, menentukan metode pelatihan, menyusun materi, melaksanakan pelatihan dan evaluasi. Dari kuesioner yang diberikan kepada 18 orang peserta dengan 12 laki-laki dan 6 perempuan didapat skor rata-rata 4,64 dengan *grade* (keterangan) Sangat Puas. Angka tersebut menunjukkan bahwa peserta sangat puas dengan materi yang diberikan melalui metode yang digunakan pada pelatihan.

Kata Kunci: Keuangan Digital, Dompet Digital, DANA, Karang Taruna

Abstract: People's financial transaction patterns have changed by using digital payment systems and accessing banking services on cell phones. The development of FinTech is very rapid along with digital transformation, electronic financial transactions are becoming an unavoidable trend, one of the popular innovations is digital wallets. The DANA application is an Indonesian digital wallet designed to carry out all digital transactions without cash and without cards, online and offline, fast, comfortable and safe. Financial management carried out by the management and members of Karang Taruna Karisma Maju is still conventional, which causes the transaction process to be less efficient and cash is also easily lost. Activities are carried out in 5 stages of conducting analysis, determining training methods, compiling materials, carrying out training and evaluation. From the questionnaire given to 18 participants, 12 men and 6 women, an average score of 4.64 was obtained with a *grade* (description) Very Satisfied. This figure shows that the participants were very satisfied with the material provided through the methods

used in the training.

Keywords: *Digital Finance, Digital Wallet, DANA, Karang Taruna*

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Pandemi virus corona (COVID-19) menjadikan pola transaksi keuangan banyak masyarakat berubah. Untuk mengurangi potensi penyebaran virus COVID-19, penggunaan sistem pembayaran digital dinilai penting. Menggunakan sistem pembayaran digital dan mengakses layanan perbankan di telepon seluler (*mobile banking*) (Allam, 2020). Kemajuan teknologi seperti hadirnya *smartphone* juga merubah kebiasaan transaksi masyarakat. Dengan teknologi terkini dan dukungan internet yang kuat membantu pengguna menjelajahi dunia maya dengan lebih mudah.

Perkembangan teknologi keuangan (*FinTech*) sangat pesat seiring dengan transformasi digital. Teknologi keuangan memungkinkan individu melakukan transaksi lebih mudah dan efisien dengan keamanan yang lengkap. Sepanjang 2022 nilai transaksi *digital banking* naik 28,72% menjadi Rp 52.545,8 triliun dibandingkan tahun sebelumnya. Proyeksi BI, nilai transaksi *digital banking* pada 2023 juga akan tumbuh hingga 22,13% mencapai Rp64.175,1 triliun (Jannah, 2023).

Semakin maju teknologi pada era digital saat ini, transaksi keuangan elektronik menjadi tren yang tidak bisa dihindari. Dompot digital merupakan salah satu inovasi yang populer. Dompot digital (*e-wallet*) merupakan bentuk elektronik dari dompet tradisional yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola uang secara digital. Uang tersimpan tidak dalam berbentuk fisik melainkan diwakili oleh saldo atau nilai yang tersimpan di dalam aplikasi atau platform dompet digital. Dengan dompet digital berbagai transaksi keuangan dapat dilakukan dengan mudah, seperti pembayaran *online*, pembayaran tagihan, transfer uang, *top up* pulsa, pembelian barang dan layanan, dan masih banyak lagi. Pengguna dapat mengakses dan menggunakan dompet digital melalui *smartphone* atau tablet, yang terhubung dengan internet (Ermanja, 2023).

DANA merupakan dompet digital Indonesia yang dirancang untuk melakukan semua transaksi digital tanpa uang tunai dan tanpa kartu, *online* dan *offline*, cepat, nyaman, dan aman. Dengan DANA, menjadikan masyarakat lebih efisien, kompeten dan produktif. DANA juga mendukung komitmen pemerintah menurunkan biaya produksi dan distribusi uang fisik, serta meningkatkan literasi dan inklusi keuangan masyarakat Indonesia (Dana Indonesia, 2023).

Karang Taruna berasal dari kata karang dan taruna, karang yang memiliki arti tempat berkumpul dan taruna berarti pemuda (anak muda). Jadi karang taruna adalah wadah keorganisasian yang beranggotakan pemuda/pemudi di suatu desa untuk melakukan kegiatan yang dapat menunjang perkembangan beberapa bidang (Juwita, 2019).

Karang Taruna Karisma berada di wilayah kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Kota Tangerang, Banten yang diketuai oleh Jun Maulana. Organisasi ini memiliki visi misi dalam menjalankan kepengurusannya, dengan Visi: menjadikan pemuda di lingkungan menjadi pemuda yg lebih bersinegritas tinggi, dan Misi: membangun lingkungan dengan semangat pemuda yg kreatif inovatif dan etos yg tinggi. Karang Taruna Karisma Maju aktif dalam kegiatan Keagamaan, Kemasyarakatan, Sosial dan Olahraga. Pengelolaan keuangan yang dilakukan oleh pengurus dan anggota Karang Taruna Karisma Maju masih dengan cara konvensional yang menyebabkan kurang efisiennya proses transaksi, dimana sekarang ini sudah banyak inovasi yang bermunculan seiring pesatnya perkembangan teknologi, termasuk hadirnya dompet digital sebagai alternatif bertransaksi.

Pelatihan menggunakan dompet digital pernah diberikan kepada masyarakat Desa Bantarjaya, berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dompet digital membantu memudahkan masyarakat di Desa Bantarjaya khususnya ibu rumah tangga dalam bertransaksi secara *online* (Islami et al., 2023). Pendampingan pemanfaatan dompet digital diberikan bagi UMKM di Desa Muara Penimbung Ulu, Ogan Ilir guna meningkatkan daya jual. Kegiatan yang dilakukan merupakan jawaban permasalahan yang dihadapi peserta dalam meningkatkan literasi keuangan digital masyarakat (Saputri et al., 2023).

Dari hasil observasi dan wawancara beberapa pengurus dan anggota Karang Taruna Karisma Maju dapat diketahui bahwa sudah ada yang mengetahui dompet digital namun masih belum memanfaatkannya. Dengan adanya pelatihan yang akan diberikan, diharapkan dapat memberikan edukasi tambahan bagi anggota Karang Taruna Karisma Maju sebagai peserta pengabdian kepada masyarakat dalam penggunaan dompet digital (*e-wallet*) khususnya aplikasi Dana.

Permasalahan Mitra

Karang Taruna Karisma Maju yang berlokasi di Jalan H. Risan II, RT.006/RW.001, Gaga, Kec. Larangan, Kota Tangerang, Banten memiliki visi menjadikan pemuda di lingkungan menjadi pemuda yg lebih bersinegritas tinggi, dan misinya adalah membangun lingkungan dengan semangat pemuda yg kreatif inovatif dan etos yg tinggi. Karang Taruna Karisma

Maju aktif dalam kegiatan keagamaan, kemasyarakatan, sosial dan olahraga. Pengurus dari Karang Taruna Karisma Maju ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1 Pengurus Karang Taruna Karisma Maju

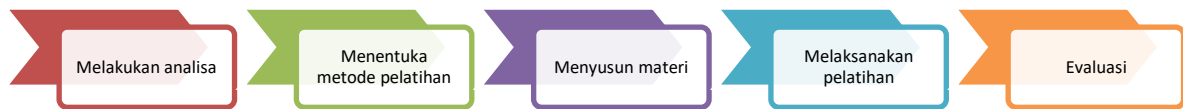
Permasalahan pengurus dan anggota Karang Taruna Karisma Maju yaitu dalam pengelolaan keuangan yang dilakukan masih dengan cara konvensional yang menyebabkan kurang efisiennya proses transaksi, dimana sudah banyak inovasi yang bermunculan seiring pesatnya perkembangan teknologi, termasuk hadirnya dompet digital sebagai alternatif bertransaksi. Alat pembayaran tunai, biasa disebut konvensional, adalah pembayaran menggunakan uang kartal seperti uang logam dan kertas (Bank Indonesia, n.d.). Salah satu kelemahan uang tunai adalah mudah hilang. Apabila bendahara atau pengurus tidak menyimpan uang tunai dengan baik maka resiko kerugian yaitu kehilangan, dan jika melakukan pembayaran tunai tidak memiliki bukti transaksi sehingga menyulitkan untuk melakukan rekap. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pengurus dan anggota Karang Taruna Karisma Maju diketahui sudah ada yang mengetahui dompet digital, namun belum dimanfaatkan dengan baik.

Solusi dan Target

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang mengusung materi optimalisasi aplikasi DANA sebagai *e-wallet* guna mewujudkan keuangan digital yang diberikan kepada pengurus serta anggota Karang Taruna Karisma Maju diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan pemahaman kepada para peserta agar dapat menggunakan dompet digital dan mengurangi bertransaksi secara konvensional. Langkah yang harus ditempuh untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra adalah memberikan pemahaman terkait dengan: 1) pemahaman keuangan digital, 2) pemahaman dompet digital dan 3) penggunaan aplikasi DANA sebagai dompet digital.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Tahapan pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat terbagi menjadi 5 tahapan, ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2 Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. Melakukan analisa dan mengidentifikasi kebutuhan, dengan melakukan observasi situasi dan mengetahui permasalahan mitra sehingga diketahui pelatihan yang dibutuhkan.
2. Menentukan metode pelatihan, metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab digunakan dengan pertimbangan kondisi dan situasi mitra dan materi yang disampaikan.
3. Menyusun materi pelatihan yang mudah dipahami, materi pelatihan yang diberikan diarahkan pada materi yang lebih praktis dengan tujuan membantu peserta agar mudah memahami dan menerapkannya dalam praktik. Terdapat 3 materi yang disampaikan, yaitu:
 - a. Keuangan digital
 - b. Dompet digital
 - c. Aplikasi DANA
4. Melaksanakan pelatihan, peserta pelatihan berjumlah 18 orang.
5. Mengukur hasil pelatihan guna mengevaluasi kegiatan dengan cara mengedarkan kuesioner kepada peserta pelatihan untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian optimalisasi aplikasi DANA sebagai *e-wallet* guna mewujudkan keuangan digital yang diberikan kepada pengurus serta anggota Karang Taruna Karisma Maju. Pada pelaksanaan kegiatan jumlah peserta yang hadir adalah 18 orang dan di dominasi oleh peserta laki-laki dengan jumlah 12 orang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1 Distribusi frekuensi Responden berdasarkan jenis kelamin

No	Program Studi	Freq	Percent
1	Laki-Laki	12	67%
2	Perempuan	6	33%
Jumlah Responden		18	100%

Tabel 1 menunjukkan total peserta 18 orang, kemudian dikelompokkan berdasarkan usia yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2 Distribusi frekuensi Responden berdasarkan Usia

No	Program Studi	Freq	Percent
1	< 20 Tahun	12	67%
2	20-35 Tahun	6	33%
3	35-50 Tahun	0	0%
4	>50 Tahun	0	0%
Jumlah Responden		18	100%

Pelatihan dimulai dengan pemaparan materi dengan metode ceramah, yaitu menerangkan tentang keuangan digital sampai dengan aplikasi apa saja yang dapat dijadikan dompet digital, kegiatan ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3 Pemaparan materi dengan metode ceramah

Peserta selanjutnya mendapat penjelasan penggunaan aplikasi DANA dengan metode demonstrasi menggunakan aplikasi DANA yang ada di *smartphone*. Pada sesi ini peserta juga mengikuti dengan menggunakan *smartphone* masing-masing yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4 Pemaparan materi dengan metode demonstrasi

Peserta diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan terkait apa yang sudah dipaparkan oleh narasumber, dan langsung direspon oleh narasumber. Usai pemaparan materi pada sesi ceramah dan demonstrasi, peserta merespon dengan antusias dan dilanjutkan ke sesi tanya jawab. Sesi tanya jawab berlangsung bergantian antara masing-masing peserta dan dijawab oleh narasumber. Berdasarkan hasil diskusi dan tanya jawab menunjukkan antusias peserta untuk mengikuti jalannya pelatihan hingga selesai. Pelatihan ditutup dengan foto bersama antara narasumber, panitia dan peserta yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5 Foto bersama sebagai penutupan kegiatan

Tujuan dari pelatihan ini adalah pemanfaatan aplikasi DANA sebagai *e-wallet* yang dapat digunakan oleh Karang Taruna Karisma Maju dalam pengelolaan keuangan pada organisasi tersebut. Untuk mengetahui hasil audiensi dengan peserta mengenai relevansi materi yang disampaikan dengan kebutuhan peserta dan metode yang digunakan, peserta diberikan kuesioner dengan 15 pertanyaan dan masing-masing pertanyaan memiliki 5 jawaban yaitu: sangat tidak puas, tidak puas, cukup puas, puas, dan sangat puas. Hasil kuesioner 18 peserta ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3 Rekap Kuesioner Peserta Pelatihan

No.	Nama Responden	Jenis Kelamin	Usia	TOTAL				
				Sangat Tidak Puas	Tidak Puas	Cukup Puas	Puas	Sangat Puas
1	Maulana	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	0	9	6
2	Irwan Hakim	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	0	10	5
3	Fahriza Vikry	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	2	6	7
4	Rafi Ade Rahmatulloh	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	1	1	13
5	Tazkia Azzahra	Perempuan	< 20 Tahun	0	0	0	2	13
6	Adam Suropto	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	1	4	10
7	Ahmad Gumilang	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	0	15	0
8	Jagar Ria Saputra	Laki-laki	20-35 Tahun	0	0	1	2	12
9	Nabila Safira Andriyani	Perempuan	< 20 Tahun	0	0	0	0	15
10	Imam Firdaus	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	2	4	9
11	Chelina Salsabila	Perempuan	< 20 Tahun	0	0	0	3	12
12	Kirana Tanaya S	Perempuan	20-35 Tahun	0	0	0	2	13
13	Risma	Perempuan	20-35 Tahun	0	0	0	0	15
14	Mulyadi	Laki-laki	20-35 Tahun	0	0	0	3	12
15	Anita Yustiana	Perempuan	20-35 Tahun	0	0	0	0	15
16	Desta Sean Rally	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	1	3	11
17	Reyhan Pirman	Laki-laki	< 20 Tahun	0	0	4	8	3
18	Fadly	Laki-laki	20-35 Tahun	0	0	0	0	15
Total				0	0	12	72	186

Dari tabel 3, kemudian dihitung untuk mengetahui skor rata-rata dan didapatkan *grade* (keterangan) sesuai ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4 Grade pada Skor rata-rata

Skor rata-rata	Grade (Keterangan)
≤ 1	Sangat Tidak Puas
> 1	Tidak Puas
> 2	Cukup Puas
> 3	Puas
> 4	Sangat Puas

Dengan total yang didapat pada tabel 3 kemudian dihitung skor rata-rata dan menentukan *grade* menggunakan tabel 4 dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Penentuan Skor rata-rata dan grade

Jawaban	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	12	4%
4. Puas	72	27%
5. Sangat Puas	186	69%
Jumlah respon	270	100%
Skor rata-rata	4,64	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Dari hasil yang ditunjukkan pada tabel 5 didapat jumlah respon 270, untuk mengetahui skor rata-rata dapat dihitung dengan $(0 \times 1) + (0 \times 2) + (12 \times 3) + (72 \times 4) + (186 \times 5) / 270 = 4,64$, maka kepuasan yang tinggi dilihat dari *grade* yang didapat yaitu Sangat Puas dengan skor rata-rata 4,64. Hal ini menunjukkan bahwa peserta sangat puas dengan materi diberikan melalui metode yang digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan kuesioner yang didapat dari 18 peserta untuk menilai kesesuaian materi yang disampaikan, metode yang digunakan serta fasilitas yang diberikan. Kuesioner berisikan 15 pertanyaan dengan masing-masing 5 penilaian yaitu sangat tidak puas, tidak puas, cukup puas, puas, sangat puas. Dari hasil perhitungan didapat skor rata-rata adalah 4,64 dengan *grade* (keterangan) Sangat Puas.

DAFTAR PUSTAKA

- Allam, Z. (2020). The forceful reevaluation of cash-based transactions by COVID-19 and its opportunities to transition to cashless systems in digital urban networks. *Surveying the COVID-19 Pandemic and Its Implications*, 107.
- Bank Indonesia. (n.d.). *Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah*. Bi.Go.Id. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Dana Indonesia. (2023). *Tentang DANA*. Dana.Id. <https://www.dana.id/about>
- Ermanja, M. (2023). *7 Aplikasi Dompot Digital Terbaik di Indonesia 2023*. Bayarind.Id. <https://www.bayarind.id/news/7-aplikasi-dompot-digital-terbaik-di-indonesia>
- Islami, V. D., Mulyanti, K., & Qintharah, Y. N. (2023). Pelatihan Penggunaan Dompot Digital Bagi Masyarakat Desa Bantarjaya. *An-Nizam*, 2(1), 135–141.
- Jannah, F. Z. (2023). *Kejahatan Keuangan Dalam Pembayaran Digital*. BI Institute. <https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI-Epsilon/Pages/Kejahatan-Keuangan-Dalam-Pembayaran-Digital.aspx>
- Juwita, S. A. (2019). *Buku Pegangan Karang Taruna: Manajemen Organisasi Hingga Pengelolaan Ekonomi Produktif* (1st ed.). Hijaz Pustaka Mandiri.
- Saputri, N. D. M., Malinda, S., Nazaruddin, H. A., & Listya, A. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Dompot Digital Guna Meningkatkan Daya Jual Bagi Umkm Di Desa Muara Penimbung Ulu, Ogan Ilir. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(1), 73–79.