



Start Up Gojek Sebagai Penggerak Ekonomi Digital Indonesia

Yuni Putri Dewantara¹

¹Fakultas Ekonomi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received November 2, 2023

Revised November 2, 2023

Accepted November 2, 2023

Kata Kunci:

GOJEK,
Transaksi digital,
Persepsi Kemudahan,
Persepsi Risiko Penggunaan.

Keywords:

GOJEK,
Digital transactions,
Perceived Ease,
Perceived Use Risk.

ABSTRAK

Teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, membawa serta banyak perubahan, terutama kemajuan teknologi digital. Milenial sudah menggunakan berbagai pilihan pembayaran, termasuk ATM dan kartu kredit dan debit, jauh sebelum teknologi digital tersedia secara online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan dan risiko penggunaan terhadap minat menggunakan dompet digital pada generasi Z di Purbalingga pada Aplikasi Gojek. Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian semacam ini. Teknik Eksplorasi Kuantitatif adalah suatu jenis pemeriksaan yang penetapannya tepat, tersusun dan tertata dengan jelas dari awal hingga terbentuknya rencana eksplorasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu; instrumen digunakan untuk pengumpulan data; dan analisis data kuantitatif/statistik digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Uji korelasi Rank Spearman menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,392 antara variabel persepsi kemudahan penggunaan dan minat penggunaan. Studi ini menunjukkan bahwa nilai kepentingan adalah $0,000 \leq 0,05$. Maka pilihan uji H1 diakui, benar-benar bermaksud bahwa ada hubungan antara kemudahan melihat dan minat untuk melibatkan dompet komputerisasi GOJEK di usia Z di Purbalingga secara positif atau searah saja.

ABSTRACT

Technology is currently developing very quickly, bringing with it many changes, especially the advancement of digital technology. Millennials were already using a variety of payment options, including ATMs and credit and debit cards, long before digital technology became available online. The purpose of this study was to determine the effect of perceived ease of use and risk of use on the intention to use a digital wallet in generation Z in Purbalingga on the Gojek application. Quantitative research methods are used in this kind of research. Quantitative Exploration Technique is a type of inspection which determines the precise, structured and clearly arranged from the beginning to the formation of an exploration plan. The purpose of this research is to investigate a particular population or sample; instruments used for data collection; and quantitative/statistical data analysis is used to test the established hypotheses. Spearman's Rank correlation test showed a correlation coefficient of 0.392 between the variables perceived ease of use and interest in use. This study shows that the importance value is $0.000 \leq 0.05$. So the choice of the H1 test is recognized, it really means that there is a relationship between ease of viewing and interest in involving the GOJEK computerized wallet at age Z in Purbalingga positively or in the same direction.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Yuni Putri Dewantara

Fakultas Ekonomi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Surabaya, Indonesia

Email: yuniputriiii99@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Memang, pertumbuhan teknologi informasi di dunia saat ini memiliki banyak efek menguntungkan bagi manusia. Inovasi adalah instrumen yang mempermudah individu untuk lebih mudah menggunakan sumber daya. Teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, membawa serta banyak perubahan, terutama kemajuan teknologi digital. Milenial sudah menggunakan berbagai pilihan pembayaran, termasuk ATM dan kartu kredit dan debit, jauh sebelum teknologi digital tersedia secara online. Menjamurnya gadget dan internet di segala bidang kehidupan turut mendukung perkembangan teknologi digital. Dengan kemajuan inovasi komputerisasi, segala sesuatu menjadi mungkin secara efektif, mulai dari belanja, transportasi, dan uang, dapat diperoleh dengan cermat [1]. Kemajuan mekanis yang semakin maju mendorong kegiatan lokal dalam meningkatkan kebutuhan akan tenaga kerja dan produk. Mengejutkan bahwa kebutuhan dan gaya hidup masyarakat dapat menjadikan penggunaan elektronik sebagai tujuan dalam ekonomi digital. Perkembangan teknologi yang terus berkembang telah meningkatkan jumlah konsumen, menjadikan teknologi sebagai bagian penting dari sistem pembayaran nontunai. Ketersediaan e-wallet merupakan salah satu contoh betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan. Konsumen beralih dari pembayaran berbasis tunai ke pembayaran nontunai seiring bertambahnya jumlah sistem pembayaran elektronik [2].

Computerized Wallet adalah aplikasi atau administrasi dompet elektronik yang memungkinkan pertukaran antar klien agar lebih tersedia untuk orang pada umumnya. Dompet digital dapat digunakan untuk berbagai transaksi, termasuk mengirim uang ke teman dan keluarga, membayar barang dan jasa dengan jumlah uang terbatas yang tersimpan di dalam aplikasi, dan sebagainya. Teknologi 3 yang memungkinkan transaksi pembayaran baik secara online maupun offline semakin canggih dan dapat diakses oleh masyarakat umum. E-wallet atau disebut juga dompet digital merupakan kemajuan layanan keuangan di abad ke-21 yang menawarkan layanan cepat dan sederhana serta terus berinovasi untuk meningkatkan penggunaan layanan keuangan oleh kaum milenial [3]. Selain itu, bisnis tradisional yang masih dalam tahap awal dalam memanfaatkan financial technology [4]. Menghadapi tantangan dari Fintech yang dikembangkan oleh startup untuk memberikan kemudahan, khususnya dalam proses melakukan transaksi keuangan. (2021). Menurut sejumlah penelitian tentang E-Wallet atau dikenal juga sebagai dompet digital, dompet digital adalah keping uang digital yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran dengan terhubung ke jaringan internet dan menggunakan ponsel. "Pembayaran digital adalah metode pembayaran dengan menggunakan mode digital. Mode digital digunakan oleh pembayar dan penerima pembayaran dalam pembayaran digital. pembayaran elektronik juga. Tidak ada uang yang diingat untuk cicilan terkomputerisasi [5]. Semua transaksi pembayaran digital dilakukan secara online. Ini adalah metode pembayaran yang cepat dan sederhana [6]. Pesatnya perkembangan semakin membuat hidup semakin mudah dalam banyak hal. Salah satunya kemudahan melakukan penukaran

cicilan elektronik seperti e-wallet atau dompet komputerisasi. Karena kemudahan penggunaannya untuk pembayaran tanpa uang tunai atau non tunai, dompet digital menjadi semakin populer. Pengguna Dompet Digital dapat menggunakan metode pembayaran yang nyaman, aman, dan menguntungkan. Orang lebih cenderung menggunakan metode ini ketika ada promosi atau potongan harga yang tersedia untuk setiap transaksi. Hal ini menunjukkan bahwa dompet digital digunakan oleh 9 dari 10 pengguna internet Indonesia yang berusia antara 25 dan 35 tahun. Pelanggannya telah berkembang selama pandemi virus Corona hingga mencapai lebih dari 300% sejak pertengahan 2021. Dompet digital juga berkontribusi terhadap peningkatan transaksi keuangan digital Indonesia. Pada triwulan I 2022, laporan Bank Indonesia (BI) mengungkapkan nilai transaksi uang elektronik meningkat 42,06 persen year over year (y-o-y). BI juga memperkirakan nilai tukar akan tumbuh 18,03 persen (y-on-y).) menjadi Rp 360 triliun pada tahun 2022.

2. METODE

Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian semacam ini. Teknik Eksplorasi Kuantitatif adalah suatu jenis pemeriksaan yang penetapannya tepat, tersusun dan tertata dengan jelas dari awal hingga terbentuknya rencana eksplorasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu; instrumen digunakan untuk pengumpulan data; dan analisis data kuantitatif/statistik digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah minat menggunakan dompet digital pada aplikasi Gojek dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko. B. Setting dan Waktu Pembelajaran Pada penelitian ini, Generasi Z di Kota Purbalingga yang pernah menggunakan Aplikasi Dompet Digital diminta untuk mengisi kuesioner.

2.1 Pengertian Gojek

Gojek adalah platform dan aplikasi seluler on-demand terkemuka yang menawarkan berbagai layanan komprehensif, termasuk transportasi, logistik, pembayaran, pengiriman makanan, dan berbagai layanan on-demand lainnya. Ini dimulai pada tahun 2010 sebagai bisnis berbasis panggilan telepon yang menyediakan transportasi roda dua. PT Gojek Indonesia adalah penyedia layanan yang menawarkan layanan transportasi online pesanan smartphone. Organisasi ini didirikan oleh seorang Indonesia bernama Nadiem Makarim. Gojek telah beroperasi di 50 kota Indonesia, antara lain Jakarta, Bandung, Surabaya, Bali, Makassar, Medan, Palembang, Semarang, Yogyakarta, Balikpapan, Malang, Solo, Manado, Samarinda, Batam, Sidoarjo, Gresik, Pekanbaru, Jambi, Sukabumi, Bandar Lampung, Padang, Pontianak, Banjarmasin, Mata Untuk melakukan kegiatan organisasi, Gojek memiliki pusat administrasi dan cabang untuk membantu menyelesaikan kegiatan organisasi. Pusat administrasi Gojek terletak di Pasaraya Blok M, gedung B lantai 6, Jalan Iskandarsyah II No. 7 RW. 2 RT, Jalan Melawai Kebayoran Baru 3, Nomor 1, Melawai Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta 12160 Kantor cabang dapat ditemukan di berbagai kota besar, termasuk Bali, Batam, Pekanbaru, Makassar, Manado, Palembang, Tangerang, dan banyak lainnya. PT. Awal April 2017, Gojek Pekanbaru resmi beroperasi. Jl adalah tempat Anda akan menemukan kantor cabang pembantu Operasional. Marpoyan Damai, Sudirman Tengkerang Tengah, Kota Pekanbaru, Riau 28125. Namun, sebelum resmi berdiri, kehadiran Gojek di Kota Pekanbaru

juga mengungkap kelebihan dan kekurangan sejumlah komunitas. Tapi seperti angin, Gojek telah menginjak gas dan mulai menghasilkan uang dari setiap pesanan transportasi yang dibuat menggunakan teknologi ini untuk aplikasi online. Dengan jaket hijaunya, para pengemudi Gojek setiap hari menyusuri jalanan Kota Pekanbaru.

2.2 Penggerak Ekonomi Digital

Don Tapscott memaparkan konsep ekonomi digital dalam bukunya *The Digital Economy* sebagaimana dimuat dalam situs resmi Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. Dia mengklaim bahwa istilah "ekonomi digital" mengacu pada situasi sosial politik serta sistem ekonomi yang menyerupai ruang intelijen dalam hal informasi, kapasitas, dan pemesanan informasi. Setidaknya ada empat aspek signifikan dari ekonomi digital, antara lain pengembangan jaringan, penggunaan big data, platform tertentu yang memegang kunci, dan fakta bahwa letak geografis sudah tidak relevan lagi. Dengan kata lain, segala sesuatu dalam ekonomi yang memanfaatkan internet dan kecerdasan buatan (AI) adalah bagian dari ekonomi digital. Kegiatan ekonomi individu dan bisnis dapat diubah oleh ekonomi digital dari sepenuhnya manual menjadi sepenuhnya otomatis. Dalam pergantian peristiwa lainnya, ekonomi terkomputerisasi berubah menjadi keanehan yang tidak dapat disangkal memainkan peran penting dalam pergantian peristiwa keuangan global. Perdagangan online yang telah mengubah perekonomian dunia sebagai "wajah baru" yang memudahkan masyarakat untuk melakukan berbagai transaksi di era teknologi saat ini, menunjukkan besarnya kontribusi digital tersebut. Kementerian Sekretariat Negara mengatakan, peran Indonesia dalam ekonomi digital juga sangat penting. Hal ini dapat memberikan harapan baru bagi masyarakat Indonesia akan transformasi ekonomi yang diharapkan dapat terus berlanjut dengan unsur-unsur penting yang mendukungnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Karakteristik Responden

Menanggapi gambaran umum latar belakang sampel dalam penelitian ini, terdapat beberapa karakteristik responden yang dijadikan sampel yaitu 100 pengguna dompet digital Gojek yang berdomisili di Kota Purbalingga dan menjawab kuesioner online dan offline. Jenis kelamin, umur, pekerjaan, dan pendapatan/uang bulanan akan digunakan sebagai karakteristik responden penelitian ini. Karena Jenis Kelamin. Berikut demografi responden Generasi Z di Kota Purbalingga:

Tabel 1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Laki-laki	26	26%
2	Perempuan	74	74%
Total		100	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.1 di atas, 26 responden dari generasi Z di Kota Purbalingga menggunakan Aplikasi GOJEK, sedangkan 74 responden adalah perempuan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa wanita merupakan mayoritas pengguna aplikasi dompet digital GOJEK.

3.2 Pembahasan

Hubungan Minat Menggunakan Dompet Digital GOJEK dengan Persepsi Kemudahan Penggunaan. Setelah dilakukan penanganan informasi antara variabel kemudahan semu dan minat penggunaan variabel, hasil uji hubungan Position Spearman dengan menggunakan IBM SPSS 22 didapatkan koefisien hubungan variabel kegunaan semu dengan minat penggunaan variabel sebesar 0,392 pada nilai kepentingan atau Sig.(2-diikuti) sebesar 0.000 . H1 diterima karena nilai Sig.(2-tailed) adalah 0.000 < 0.05. Dengan demikian, konsekuensi pengujian spekulasi melalui hubungan posisi Spearman menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan kritis antara faktor kegunaan yang tampak dan minat untuk memanfaatkan. Dengan kata lain, ketertarikan konsumen untuk menggunakan dompet digital GOJEK (Y) berbanding terbalik dengan kemudahan penggunaannya (X1). sebaliknya, semakin buruk kegunaan nyata pembeli (X1), semakin rendah minat (Y) untuk menggunakan dompet canggih GOJEK.

Menurut teori Model Penerimaan Teknologi (TAM) Davis (1989), tingkat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan teknologi dapat menyederhanakan tugas disebut sebagai kemudahan penggunaan yang dirasakan. Kenyamanan berbeda yang diberikan GOJEK kepada klien telah memberikan efek positif yang membuat klien GOJEK meningkat. Menurut kajian ini, generasi Z di Purbalingga beranggapan bahwa menggunakan GOJEK itu sederhana dan tidak memakan banyak tenaga. Dompet digital GOJEK juga akan berfungsi sebagai pengingat kemajuan teknologi bagi pengguna. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Ramadianto (2021) yang menemukan bahwa persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi keuangan dompet digital memiliki dampak positif dan signifikan.

a. Pengaruh Persepsi Risiko (X2) terhadap Minat Menggunakan (Y)

Uji korelasi Rank Spearman yang dilakukan dengan IBM SPSS 22 menghasilkan koefisien korelasi variabel persepsi risiko dengan variabel niat menggunakan sebesar 0,288 dengan nilai signifikansi atau Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 setelah data antara persepsi kemudahan penggunaan variabel dan niat untuk menggunakan variabel telah diproses. Karena harga Sig.(2-followed) adalah $0.000 < 0.05$, maka H2 diakui. Hasilnya, pengujian hipotesis korelasi peringkat Spearman mengungkapkan adanya hubungan positif dan signifikan antara minat menggunakan variabel persepsi risiko.

Secara alami, menggunakan segala sesuatu membawa risiko. Demikian pula, ada risiko yang terkait dengan penggunaan dompet digital. Jika Anda menggunakan dompet digital, Anda berisiko kehilangan saldo tiba-tiba dan sistem tidak berfungsi dengan baik. Akibatnya, kemungkinan merugikan pengguna. Minat seseorang untuk menggunakan suatu produk menurun ketika persepsi risiko meningkat. Dengan cara ini, pertaruhan nyata menggunakan dompet terkomputerisasi harus dibatasi. Organisasi dompet terkomputerisasi GOJEK harus memiliki opsi untuk memberikan sertifikasi keamanan dan remunerasi jika terjadi masalah yang disebabkan oleh kesalahan kerangka kerja dalam aplikasi GOJEK. Konsekuensi dari penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Brahanta dan Wardhani (2021) yang menunjukkan bahwa perjudian yang nyata secara tegas mempengaruhi tujuan untuk menggunakan kembali ShopeePay.

b. Hubungan Minat Menggunakan Dompot Digital GOJEK dengan Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Bahaya

Uji Kendall W Concordance dengan IBM SPSS 22 menghasilkan nilai koefisien Kendall W sebesar 0,526 setelah memperhitungkan variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko pada variabel niat menggunakan. Dengan ketertarikan untuk menggunakan, nilai ini menunjukkan kekuatan hubungan yang positif dan sedang antara kemudahan penggunaan yang dirasakan dan risiko yang dirasakan. Mengenai nilai Asymp, Sig. ditampilkan adalah 0,000. karena asimp. Sig. $0,000 < 0,05$, maka H3 cukup. Oleh karena itu dapat beralasan bahwa ada hubungan penting antara kenyamanan melihat dan melihat risiko minat dalam menggunakan dompet digital GOJEK. Selain itu, perhitungan Pseudo RSquare menghasilkan nilai R-Square sebesar 0,338 pada perhitungan regresi ordinal. Hal ini menunjukkan bahwa 33,8% responden tertarik menggunakan dompet digital GOJEK karena persepsi mereka tentang kemudahan penggunaan dan risiko yang dirasakan, sedangkan 66,2% tertarik karena faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Generasi Z di Purbalingga tertarik dengan betapa nyamannya pengguna dompet digital GOJEK tidak perlu membawa uang tunai, yang membuat pekerjaan menjadi lebih mudah dan meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam aktivitas sehari-hari. Diskon dan cashback adalah fasilitas tambahan. Perusahaan di belakang dompet digital GOJEK perlu membuat kegunaan layanan lebih ramah pengguna sehingga pelanggan akan lebih cenderung menggunakannya untuk semua transaksi mereka.

4. KESIMPULAN

Uji korelasi Rank Spearman menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,392 antara variabel persepsi kemudahan penggunaan dan minat penggunaan. Studi ini menunjukkan bahwa nilai kepentingan adalah $0,000 \leq 0,05$. Maka pilihan uji H1 diakui, benar-benar bermaksud bahwa ada hubungan antara kemudahan melihat dan minat untuk melibatkan dompet komputerisasi GOJEK di usia Z di Purbalingga secara positif atau searah saja. Kemudian muncul di kolom sig selama perhitungan regresi ordinal. bahwa sig memiliki nilai. dalam pemasaran digital, semua (0,05), menunjukkan bahwa variabel minat menggunakan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan.

Uji korelasi Rank Spearman menunjukkan bahwa variabel persepsi risiko yang diminati memiliki koefisien korelasi sebesar 0,288. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat signifikansinya adalah 0,000 $< 0,05$. Kemudian pada saat itu pilihan uji H2 diakui, maksudnya ada hubungan antara risk disernment dengan minat melibatkan dompet komputerisasi GOJEK pada usia Z di Purbalingga secara positif atau searah saja..

Konkordansi Kendall W memiliki koefisien 0,835. Nilai ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara kenyamanan yang tampak dan peluang melihat tujuan untuk dimanfaatkan. Asimtot Nilai sig adalah nol. karena asimp. Dengan nilai sig 0,000 $< 0,05$ dan keputusan uji H3, dapat disimpulkan bahwa Generasi Z di Purbalingga tertarik menggunakan dompet digital GOJEK karena kemudahan penggunaan yang dirasakan dan risiko yang dirasakan. Selain itu, perhitungan Pseudo R-Square menghasilkan nilai R-Square sebesar 0,338 untuk perhitungan regresi ordinal. Hal ini menunjukkan bahwa 33,8% responden tertarik menggunakan dompet

digital GOJEK karena persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risikonya, sedangkan 66,2% tertarik karena faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini

REFERENSI

- [1] Syafitri. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech).
- [2] Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. Y. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Walet. *Econbank: Journal Of Economics And Banking*, 2(2), 157–168. doi:10.35829/Econbank.V2i2.100
- [3] Agustin, I. T. Dan Taswan. 2017. Pengaruh Konsentrasi Kepemilikan, Struktur Modal, Likuiditas, Dan Profitabilitas Terhadap Return Saham. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi (Jbe)*. 24(2): 136-149.
- [4] Mahardika, M. S., Fauzi, A., & Mardi. (2021). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Keamanan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology (Fintech) Payment Linkaja Syariah.
- [5] Sagyarani, D. (2017). Digital Payments In India. *Iosr Journal Of Business And Management (Iosrjbm)* .
- [6] Permana, R. I. (2021). Analisis Faktor Penggunaan Dompot Digital Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Surabaya. *Jatisi (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 312–322. doi: 10.35957/Jatisi.V8i1.584.