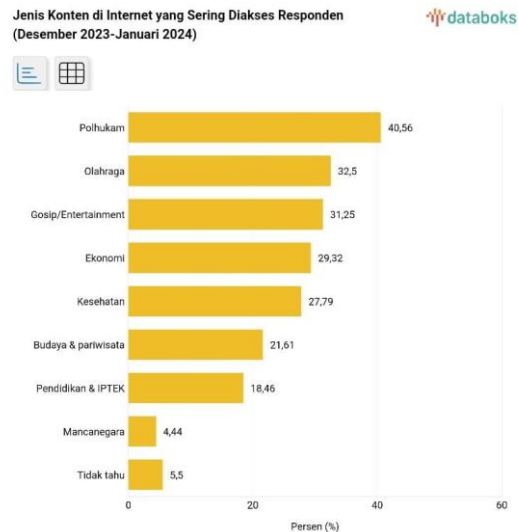


# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era *modern* ini, dunia telah memasuki era revolusi industri 5.0 yang dimana berdampak terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maupun *digitalisasi* dalam berbagai bidang, segala hal sekarang dapat dengan mudah diakses hanya dengan menggunakan *gadget*. Teknologi *digitalisasi* yang terus meningkat semakin memberikan magnet bagi masyarakat untuk menggunakan atau mengimplementasikan internet di setiap aktivitas sehari-hari. Akses internet yang semakin mudah dijangkau oleh banyak orang, tentunya memberikan banyak kemudahan manusia untuk beraktivitas secara *online*.



Sumber: databoks.id

Gambar 1

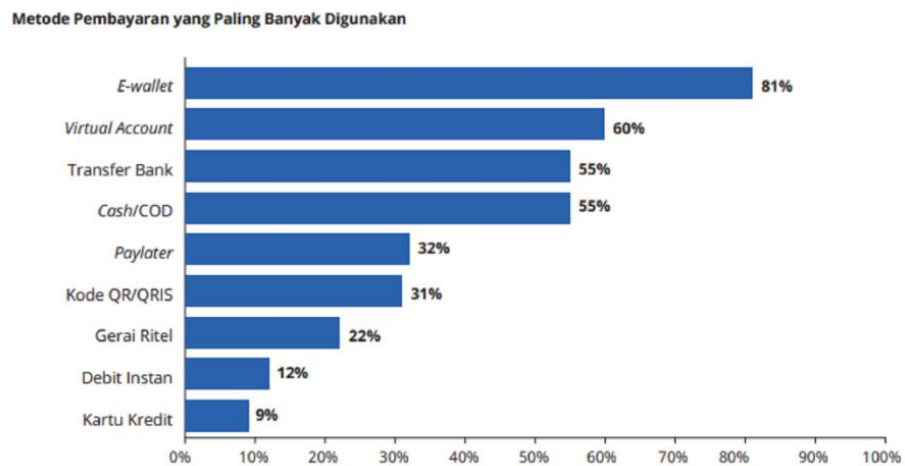
Konten yang banyak di akses tahun 2023-2024

Menurut riset dari databoks.id berdasarkan grafik diatas yang berasal dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), posisi pertama konten yang sering diakses oleh masyarakat adalah isu terkait politik, sosial, hukum, dan HAM (POLHUKAM) yakni 40,56% responden. Lalu posisi kedua ada konten olahraga dengan persentase 32,50% responden, posisi ketiga konten terkait gosip/*entertainment* dengan persentase 31,25% responden, serta konten terkait ekonomi, keuangan, dan bisnis sebanyak 29,32% responden, dan diikuti oleh konten kesehatan, konten isu budaya dan pariwisata, pendidikan dan IPTEK, konten mancanegara dan sementara ada 5,50% responden yang mengaku tidak tahu atau tidak melakukan akses apapun di internet.

Banyak sekali inovasi yang berkembang dalam jasa keuangan atau dikenal dengan *financial technology (fintech)*. *Fintech* dapat diartikan sebagai pemanfaatan perkembangan teknologi informasi yang dikhususkan kedalam peningkatan pelayanan industri keuangan. Dengan kemunculan jasa keuangan seperti *digital payment* menyebabkan masyarakat lebih mudah, efektif dan efisien dalam hal bertransaksi dimanapun dan kapanpun tanpa harus secara manual (tunai).

Pada tahun ini dapat dinamakan sebagai generasi *alpha* merupakan generasi yang sangat tepat karena pandai dalam hal memahami kecanggihan teknologi digital yang sedang berkembang saat ini. Seperti halnya dalam pemakaian media sosial, transaksi *online*, investasi *online*, pembayaran *payment*, dan lain sebagainya, oleh karena itu pengguna dompet *digital* di

zaman sekarang menjadi lebih meningkat. Pada tahun 2009, bank Indonesia dan bank sentral Indonesia menginformasikan peralihan arah sistem pembayaran dengan menggunakan alat pembayaran elektronik atau disebut sebagai dompet *digital* (*E-wallet*).



Sumber: Survei Konsumen EV-DCI 2023

Sumber: goodstats.id

Gambar 2  
Rate metode pembayaran terbanyak digunakan tahun 2023

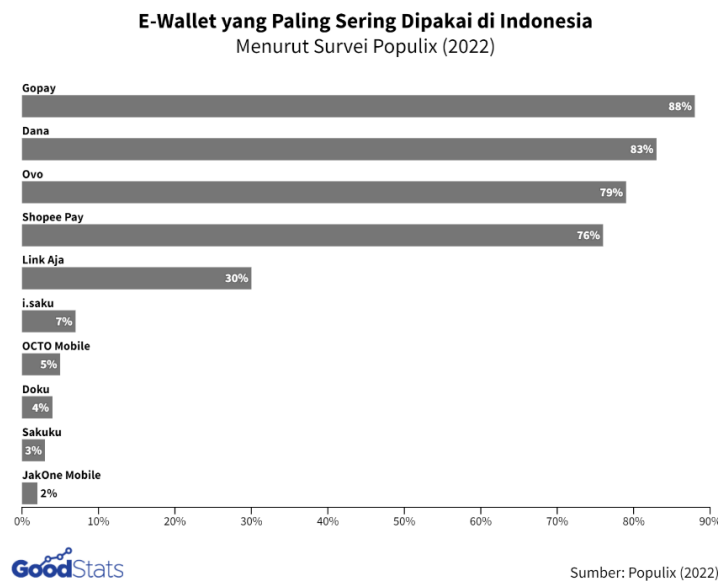
Menurut survei *e-wallet* menjadi metode pembayaran yang paling banyak digunakan karena aplikasi layanan dompet *digital* ini berfungsi sebagai alat transaksi yang mudah dan cepat diakses oleh masyarakat. Transaksi yang dapat dilakukan oleh *e-wallet* seperti mengirim uang secara *online*, melakukan transaksi pembayaran barang atau jasa secara *online* maupun *offline*, pembelian sesuatu hal yang telah disediakan didalam *platform*, bahkan untuk penyimpanan dana maupun investasi emas, intinya dengan kita menggunakan dompet *digital* ini segala aktivitas kita menjadi lebih mudah, aman, efektif dan efisien karena menyediakan segala sistem aplikasi dengan sangat baik dan terjamin terutama sistem keamanan.

Riset terbaru yang dilakukan *InsightAsia* berjudul “*Consistency That Leads 2023 E-Wallet Industry Outlook*” dimana dompet *digital* semakin menjadi metode pembayaran yang paling dipilih oleh masyarakat dibandingkan dengan pembayaran tunai maupun transfer bank. Survei lain dilakukan oleh sebuah organisasi IPSOS di Asia Tenggara Kurniawan 2022, dengan hasil survei menyatakan bahwa “sebagian besar masyarakat saat berbelanja *online* menggunakan dompet digital dibanding rekening bank.” Menurut Lidwina tahun 2020 menyimpulkan bahwa terdapat dua alasan utama pengguna memilih dompet *digital* daripada uang tunai, yaitu kenyamanan pengguna tanpa harus repot membawa uang tunai atau membawa kartu debit maupun kredit, dan dengan menggunakan dompet *digital* dapat mengurangi peredaran uang palsu. Seiring banyaknya pengguna dompet *digital* pihak perusahaan harus lebih memperhatikan sistem-sistem yang disediakan pada aplikasi, terutama sistem keamanan data karena pengguna sudah memberikan kepercayaan kepada pihak perusahaan dan menyerahkan segala data pribadinya untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Wakil Direktur *Institute for Development of Economics and Finance* (INDEF) Eko Listiyano mengatakan di *kompas.com*, “bahwa Perusahaan-perusahaan besar yang masuk ke dunia bisnis *e-wallet* ini akan adanya peluang yang begitu besar untuk tumbuh dan sukses dimasa yang akan datang.” Akan tetapi hal ini akan dinilai terlalu beresiko dikarenakan harus menyediakan permodalan yang cukup kuat agar dapat menawarkan banyak

keuntungan bagi pengguna untuk menarik perhatian pengguna seperti pemberian diskon, promo ataupun *cashback*.

Di negara maju contohnya Belgia penggunaan *e-wallet* sudah mencapai 93% populasi penduduk yang menjalankan *cashless transaction* atau transaksi non tunai, dengan menggunakan aplikasi yang Bernama *Sixdots* yang didukung oleh bank Belgia, dan berhasil menunjang *digital payment* di Belgia terus bertumbuh. Di Indonesia sendiri sudah memiliki *platform e-wallet* yang cukup banyak dan sukses, berikut ada lima aplikasi *e-wallet* yang paling populer dikalangan Masyarakat, diantaranya ada GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, LinkAja, dan lain-lain.



Sumber: populix.id

**Gambar 3**  
Rate pengguna *e-wallet* terbanyak tahun 2022

Menurut hasil survei populix pada tahun 2022, yang menempatkan posisi pertama sebagai aplikasi dompet digital yaitu GoPay dengan persentase 88%, diikuti oleh DANA 83%, ada OVO 79%, ShopeePay 76%, Link Aja 30% dan

lainnya seperti yang ada pada grafik diatas. Pada tahun 2022 dompet *digital* DANA menempatkan posisi kedua, Sedangkan pada tahun 2023 menurut katadata laporan *e-wallet industry outlook 2023* dari *insight asia*, bahwa aplikasi DANA menempatkan posisi ketiga dimana posisi kedua direbut oleh aplikasi OVO dan posisi pertama tetap dipertahankan oleh aplikasi GoPay, posisi ke empat ada ShopeePay dan terakhir ada Link Aja. Dompet *digital* memiliki beragam *fitur-fitur* yang menarik perhatian masyarakat dengan promo-promo yang ditawarkan pun sangat beragam, maka dari hitungan tahun ke tahun pertumbuhan jumlah pengguna aplikasi semakin bertambah dan persaingan antar dompet *digital* semakin ketat.

Dompet *digital* DANA merupakan salah satu perusahaan rintisan (*Startup*) yang berbadan hukum Indonesia, yang dikembangkan oleh seorang *programmer* muda Indonesia. Dan salah satu aplikasi dompet *digital* pendatang baru di Indonesia yang telah mendapatkan izin dari Bank Indonesia, dengan nomor izin 20/1370/DSSK/Srt/B yang telah disetujui pada tanggal 28 Agustus 2018. Investor utama dompet *digital* DANA yaitu PT Elang Sejahtera Mandiri (EMTEK) yang telah bekerja sama dengan *Ant Financial*, pemilik Alipay.

Dompet *digital* DANA memiliki beragam *fitur* layanan yang dapat menunjang aktivitas pengguna untuk menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. Berikut fitur menarik yang terdapat pada dompet *digital* DANA diantaranya gratis biaya admin transaksi uang sesama aplikasi, 10 kali gratis admin transaksi ke antar bank, penyimpanan dana, pembayaran melalui *Qris*,

pembayaran tagihan, investasi emas dan pembelian di *merchant* atau pembelian barang/jasa dan lain sebagainya, dengan tawaran-tawaran promo yang menarik seperti diskon, atau bahkan mendapatkan *cashback*. Dompot *digital* DANA telah menyediakan *fitur* keamanan yang dapat menjamin keamanan pengguna dengan menggunakan verifikasi dengan 4 metode, yaitu *personal identification number* (PIN), OTP, *Push Verify* dan DANA Viz (*Face Verification*).

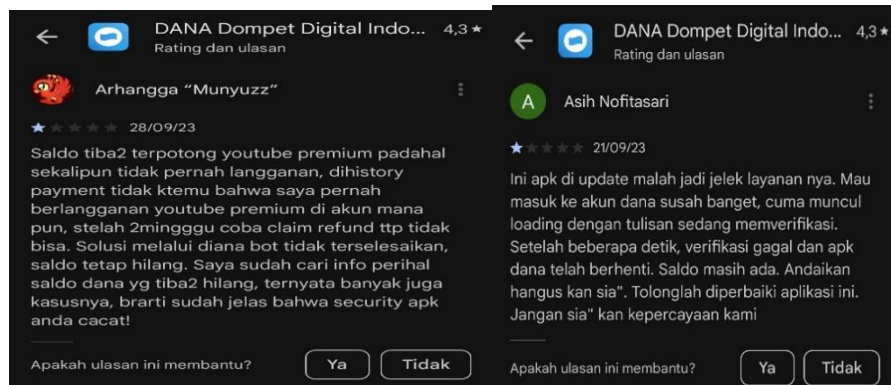
Selain keunggulan, dompet *digital* tersebut juga memiliki kelemahan yang dapat mempengaruhi pengguna untuk berminat menggunakannya. Dan kelemahan tersebut merupakan keluhan-keluhan yang pengguna berikan, seperti dibawah ini:

Tabel 1  
Kumpulan ulasan penilaian dompet *digital* DANA

Type Keluhan	Persentase Penilaian Bintang 1-5				
	1	2	3	4	5
Keamanan	69,5%	19,9%	5,4%	3%	2,2%
Manfaat	73,3%	10%	6,7%	5,9%	4,1%

Sumber: penilaian playstore

Diatas merupakan perkiraan persentase terkait ulasan penilaian dompet *digital* DANA dari segi keamanan dan segi manfaat pada aplikasi playstore yang peneliti ambil dari penilaian bintang 5 sampai ke bintang 1. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian bintang 1 mendapati ulasan paling sering terjadi. Seperti halnya pada gambar berikut:



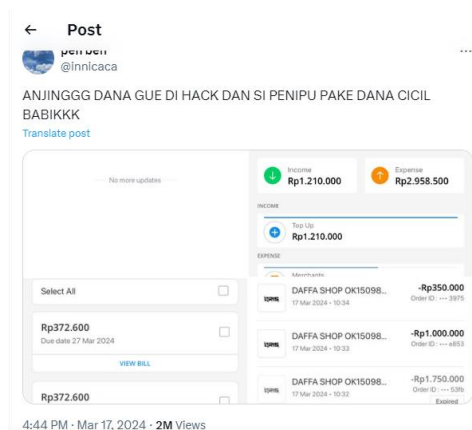
Sumber: aplikasi playstore 2023

Gambar 4

#### Keluhan pengguna dompet *digital* DANA di playstore

Penilaian pengguna dengan *username* @arhangga “munyuzz” 28 September 2023 menyampaikan keluhan yang dialaminya, dimana dompet *digital* DANA yang dimiliki mengalami kendala dalam sistem/gangguan *server* dan mengalami kehilangan saldo dana secara tiba-tiba. Meskipun selalu melakukan pembaharuan sistem, dompet *digital* DANA tidak dapat menyangkal keluhan-keluhan yang dirasakan pengguna. Keluhan akan terus muncul jika pihak perusahaan tidak menanggapi atau bahkan menyelesaikannya dengan cepat, baik dan benar sesuai dengan keinginan pengguna. Dan untuk *username* @Asih Nofitasari, ia memberikan ulasan terkait keluhan menggunakan dompet *digital* DANA bagian kemanfaatan yang dirasakan saat menggunakan dompet *digital*. Keluhan yang terjadi juga ada di beberapa aplikasi seperti twitter, dimana salah satu pengguna twitter membagikan komentar mengenai dompet *digital* DANA, seperti berikut:





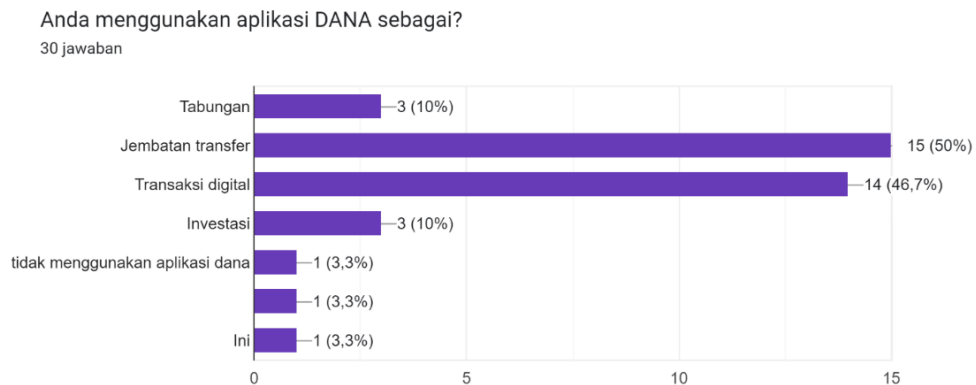
Sumber: aplikasi twitter 2023

Gambar 5

### Keluhan pengguna dompet *digital* DANA di twitter

Dilansir pada akun twitter @innicaca pada 17-Mei-2024 mengatakan bahwa akun DANA yang dimiliki terkena *hack* dimana saldo dana hilang secara dicicil oleh penipu. Kehilangan saldo merupakan hal yang sangat merugikan pengguna, fatalnya akan menyebabkan hilangnya kepercayaan pengguna kepada aplikasi dan membuat pengguna enggan atau ragu untuk menggunakannya kembali.

Menurut survei penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sari & Yaton, 2022) yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi keamanan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan, hal ini menunjukkan karena sistem dompet *digital* DANA pada tahun 2022 sedang mengalami penyusutan sehingga pengguna mengalami gangguan pada sistem aplikasi tersebut. Ada beberapa pra-survei yang peneliti lakukan untuk mengutkan data terkait dompet *digital*, seperti berikut:



Sumber: pra-survei peneliti 2024

Gambar 6  
Pra-survei peneliti

Menurut pra-survei yang dilakukan oleh peneliti kepada 30 pengguna dompet *digital* DANA, diuraikan bahwa responden menggunakan dompet *digital* DANA untuk keperluan seperti tabungan sebanyak 10%, alat untuk melakukan *transfer* dana sebanyak 50%, transaksi digital seperti pembayaran *merchant* yang ada di dompet *digital* DANA ataupun pembayaran yang menggunakan *Qris* sebanyak 46,7%, bahkan ada yang melakukan investasi yang ditawarkan oleh dompet *digital* DANA sebanyak 10%. Maka dapat disimpulkan bahwa dari ke 30 pengguna kebanyakan mengaplikasikannya sebagai jembatan *transfer* ataupun transaksi pembayaran barang/jasa. Adapun beberapa pernyataan yang diajukan peneliti kepada 30 responden khususnya terkait persepsi manfaat, persepsi keamanan, dan minat menggunakan responden, berikut hasil dari pernyataan tersebut:

Tabel 2  
Hasil pra-survei terkait persepsi keamanan pengguna

Pernyataan	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Apakah dompet <i>digital</i> DANA menjaga privasi transaksi pengguna?	14	16	46,7%	53,3%

Apakah dompet <i>digital</i> DANA memiliki sistem yang dapat mendeteksi dan mencegah aktivitas penipuan atau kegiatan <i>illegal</i> lainnya?	13	17	43,3%	56,7%
Apakah dompet <i>digital</i> DANA menjaga privasi pengguna dalam hal keamanan data diri?	5	25	16,7%	83,3%
Apakah pengaturan keamanan yang disediakan oleh dompet <i>digital</i> DANA sudah memadai untuk melindungi akun pengguna?	6	24	20%	80%

Sumber: Pra-survei peneliti 2024

Berdasarkan hasil pra-survei terkait keamanan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, keamanan yang dimiliki dompet *digital* DANA menurut responden tidak cukup menjamin privasi dan kerahasiaan pengguna dari pihak ketiga. Dapat dinyatakan bahwa dompet *digital* DANA tidak dapat mencegah terjadinya aktivitas penipuan dan responden yang setuju sebanyak 56,7%, bahkan dompet *digital* DANA tidak dapat menjaga keamanan pengguna hal tersebut disetujui responden sebanyak 24%. Penilaian-penilaian yang responden berikan terhadap keamanan dompet *digital* DANA cukup membuat pengguna lain mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 3  
Hasil pra-survei terkait persepsi manfaat pengguna

Pernyataan	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Apakah pengguna merasa bahwa menggunakan dompet <i>digital</i> DANA mempercepat proses pembayaran dan menghemat waktu pengguna dibandingkan dengan metode pembayaran konvensional?	12	18	40%	60%
Apakah dompet <i>digital</i> DANA memberikan sistem transaksi yang terbaik, efektif dan efisien sehingga mempermudah dalam beraktivitas?	9	21	30%	70%
Apakah pengguna merasa bahwa dompet <i>digital</i> DANA memberikan fleksibilitas yang	11	19	36,7%	63,3%

diperlukan dalam melakukan transaksi keuangan, pada akhirnya dapat meningkatkan produktivitas pengguna dalam kegiatan sehari-hari?				
Apakah pengguna merasa bahwa memiliki akses cepat dan mudah ke riwayat transaksi dan laporan keuangan dalam dompet <i>digital</i> DANA membantu pengguna memantau dan menganalisis pola pengeluaran atau pemasukan dengan lebih efisien?	10	20	33,3%	66,7%
Apakah dompet <i>digital</i> DANA telah memberikan nilai tambah dalam kehidupan <i>finansial</i> anda secara keseluruhan?	7	23	23,3%	76,7%

Sumber: Pra-survei peneliti 2024

Berdasarkan hasil pra-survei terkait manfaat aplikasi DANA sebagai dompet *digital* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, manfaat yang dimiliki dompet *digital* DANA menurut responden tidak efektif, efisien, cepat dan produktif. Dapat dinyatakan menggunakan dompet *digital* DANA tidak dapat mempercepat segala proses transaksi atau bahkan menghemat waktu pekerjaan dan responden yang setuju sebanyak 70%, bahkan untuk melakukan akses masuk aplikasi tersebut tidak langsung mengakses dan pasti mengalami sistem lama akses, hal tersebut disetujui responden sebanyak 66,7%. Penilaian-penilaian yang responden berikan terhadap manfaat dompet *digital* DANA cukup membuat pengguna lain mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi tersebut dikarenakan aplikasi tersebut masih kurang baik untuk memberikan nilai tambah pengguna dalam hal mengatur keuangan, responden yang setuju sebanyak 76,7%.

Tabel 4  
 Hasil pra-survei terkait minat penggunaan

Pernyataan	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Apakah pengguna tertarik untuk menggunakan dompet <i>digital</i> DANA sebagai pembayaran <i>online</i> maupun <i>offline</i> ?	12	18	40%	60%
Apakah pengguna tertarik untuk mengeksplorasi lebih dalam berbagai <i>fitur</i> dan layanan baru yang ditawarkan oleh dompet <i>digital</i> DANA seperti investasi?	6	24	20%	80%
Apakah pengguna akan menjadikan dompet <i>digital</i> DANA sebagai metode pembayaran utama pengguna, setelah sistem yang selalu mengalami kendala?	7	23	23,3%	76,7%
Apakah pengguna berminat untuk menggunakan <i>fitur</i> tabungan yang ada dalam dompet <i>digital</i> DANA, setelah mendengar permasalahan keamanan aplikasi tersebut?	9	21	30%	70%
Apakah pengguna akan merekomendasikan dompet <i>digital</i> DANA kepada orang lain, setelah mendengar isu permasalahan pada aplikasi?	10	20	33,3%	66,7%

Sumber: Pra-survei peneliti 2024

Setelah melakukan pra-survei terkait variabel *independent* peneliti melakukan pra-survei kembali kepada variabel *dependen*. Hal ini untuk menguatkan permasalahan pada penelitian yang menyatakan bahwa persepsi keamanan pengguna dan manfaat akan berpengaruh terhadap minat penggunaan jika kedua sistem tersebut dinilai baik oleh pengguna. Dibuktikan oleh hasil pra-survei dimana responden memilih menggunakan dompet *digital* DANA hanya sebagai jembatan transfer, tidak dipergunakan untuk sistem menabung bahkan berinvestasi jangka panjang dikarenakan sistem keamanan yang meragukan dan responden yang setuju terkait hal ini sebanyak 70%. Menurut responden dompet *digital* DANA tidak cocok untuk

direkomendasikan kepada orang lain dikarenakan isu yang beredar cukup merugikan pengguna yang menggunakannya hal ini disetujui oleh 66,7% responden.

Seiring berjalannya tahun dompet *digital* akan mengalami peningkatan sehingga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Artheswara & Sulistiawati, 2020) menyatakan bahwa peningkatan pengguna dompet digital di Kabupaten Bogor lebih banyak dibanding pengguna di Kota Bogor Maka dari itu berdasarkan latar belakang dan permasalahannya yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti apakah persepsi keamanan pengguna dan persepsi manfaat pengguna yang terdapat pada aplikasi DANA sebagai dompet digital, akan berpengaruh terhadap pengguna untuk berminat menggunakan dompet *digital* DANA di Kota Bogor. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengambil judul, **“Pengaruh Persepsi Keamanan Pengguna dan Manfaat terhadap Minat Penggunaan Dompet *digital* Dana”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Jaminan keamanan terkait kehilangan saldo pengguna
2. Sistem keamanan aplikasi yang terkena *hack*.
3. Mengalami keterlambatan sistem.
4. Terjadi ketidakefektifan terkait sistem dompet *digital* DANA.
5. Pengelolaan keuangan yang kurang produktif.

6. Akses dompet *digital* DANA yang lambat.
7. Penilaian kurang baik karena isu terkait pembayaran menggunakan dompet *digital* DANA.
8. Pengguna tidak mengeksplor lebih dalam fitur dompet *digital* DANA.
9. Pengguna enggan menyimpan dana dalam jangka lama di dompet *digital* DANA.
10. DANA tidak layak untuk direkomendasikan sebagai dompet *digital*.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan pembatasan atau poin utama yang akan dibahas peneliti terkait objek yang sedang diteliti, agar penelitian ini dapat membahas lebih tuntas dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Permasalahan yang akan dibahas yaitu mengenai minat penggunaan dengan dipengaruhi persepsi keamanan pengguna dan persepsi manfaat pengguna terhadap dompet *digital* DANA.

Pemilihan variabel persepsi keamanan pengguna karena berasal dari salah satu faktor yang mempengaruhi minat penggunaan menurut Fahmi (2023:14) yaitu faktor dorongan dari dalam seperti dorongan fisik, motivasi, dan upaya untuk melindungi dan menghindari diri dari rasa takut, rasa keingintahuan, dan rasa sakit, maka dari itu keamanan termasuk kedalam faktor minat menggunakan. Pemilihan variabel persepsi manfaat pengguna karena berasal dari salah satu faktor yang mempengaruhi minat penggunaan menurut Fahmi (2023:14) yaitu faktor emosional, faktor yang muncul karena adanya minat yang terkait erat dengan kondisi suatu rasa ataupun suatu emosi,

sehingga akan menimbulkan perasaan senang dan memperkuat minat mereka jika suatu aktivitas dapat berhasil dengan didorong oleh minat.

Keamanan merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus terjaga, sehingga pengguna merasa aman akan privasi dirinya. Selain itu dompet *digital* DANA harus memainkan perannya dengan baik agar kegunaan dari aplikasi bukan malah menghambat aktivitas pengguna dalam hal bertransaksi. Keamanan dan manfaat terjaga dengan baik, akan menimbulkan minat pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi keamanan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet *digital* DANA di Kota Bogor?
2. Apakah persepsi manfaat pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet *digital* DANA di Kota Bogor?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan persepsi keamanan pengguna terhadap minat penggunaan dompet *digital* DANA di Kota Bogor.



2. Untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan persepsi manfaat pengguna terhadap minat penggunaan dompet *digital* DANA di Kota Bogor.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi media untuk membuktikan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan maupun menerapkan ilmu yang telah diperolehnya, khususnya dalam bidang manajemen pemasaran.

2. Bagi praktisi

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau saran untuk perusahaan dalam meningkatkan kualitasnya sehingga mampu mempertahankan posisi persaingannya.

3. Bagi akademik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu *referensi* kepada akademik dalam melakukan penelitian selanjutnya.

#### **G. Sistematika Penelitian**

Dalam memudahkan dan mengetahui alur penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai uraian kajian teori, mengenai variabel yang berkaitan dengan pengaruh persepsi keamanan pengguna dan persepsi manfaat pengguna terhadap minat penggunaan dompet *digital*, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian variabel dan pengukurannya, populasi, sampel, operasional variabel, serta metode pengumpulan data dalam penelitian.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian, hasil analisis data, dan pembahasan terkait objek penelitian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan analisis data yang relevan, serta saran dari peneliti yang terkait kemungkinan dan pemanfaatan hasil penelitian.