

## ANALISIS KEPUASAN MASYARAKAT TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI DANA MENGGUNAKAN METODE SWOT

Fajar Romadhon<sup>1</sup>, Lathifah<sup>2</sup>

Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia<sup>1,2</sup>

[fajar\\_romadhon@teknokrat.ac.id](mailto:fajar_romadhon@teknokrat.ac.id)<sup>1</sup>, [lathifah@teknokrat.ac.id](mailto:lathifah@teknokrat.ac.id)<sup>2</sup>

Received: (10 Maret 2022) Accepted: (17 Maret 2022) Published: (31 Maret 2022)

### Abstract

*The study was conducted to determine the level of community satisfaction with the presence of the DANA application, which can be compared in the midst of the community to become the main transaction forum. DANA is expected to facilitate the transaction process that can be used by the public anywhere and anytime. However, in using the DANA application, there are several weaknesses. One of them is, it is required to have a stable internet connection. This type of research is a qualitative analysis research using the SWOT method on the DANA application. Based on the results of the analysis of this study, the researchers suggest that from the beginning the DANA developers prepare regulations that can relate to the development of the DANA application, so that unwanted risks can be minimized early, so that they can be handled properly and do not cause harm to the DANA. as well as users. It is also hoped that the public can improve their understanding and knowledge of the DANA application for convenience and security when transacting. Based on the results of the questionnaire that the researchers did, 90% of respondents agreed that DANA would be juxtaposed into their daily lives. And 100% for users who are satisfied with the performance of the DANA application. Based on these results, it appears that the DANA application is ready to be paired with the community.*

*Keywords: SWOT analysis, user satisfaction, Covid-19*

### Abstrak

Penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan masyarakat atas kehadiran aplikasi DANA, yang dimana akankah dapat disandingkan di tengah-tengah masyarakat untuk jadi wadah transaksi utama. DANA diharapkan dapat memudahkan proses transaksi yang dapat digunakan masyarakat sehari-hari dimanapun dan kapanpun. Namun dalam penggunaan aplikasi DANA, ini terdapat beberapa kelemahan. Salah satunya ialah, diharuskannya memiliki koneksi internet yang stabil. Jenis penelitian ini merupakan penelitian analisa kualitatif dengan menggunakan metode SWOT terhadap aplikasi DANA. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini, maka peneliti menyarankan agar sejak awal pihak developer DANA agar mempersiapkan regulasi yang bisa berhubungan dengan perkembangan aplikasi DANA, agar resiko yang tidak diinginkan dapat diminimalisir lebih awal, sehingga dapat di tanggulangi dengan baik dan tidak memberikan kerugian bagi pihak DANA maupun user. Serta diharpkannya masyarakat dapat meningkatkan mengenai pemahaman dan pengetahuannya terhadap aplikasi DANA untun kenyamanan dan keamanan saat bertransaksi. . Berdasarkan hasil kuisioner yang telah peneliti lakukan, sebanyak 90% responden setuju jika DANA akan dapat disandingkan kedalam kehidupan sehari-hari. Dan 100% bagi pengguna yang puas terhadap kinerja aplikasi DANA. Berdasarkan dari hasil terbut, terlihat bahwa aplikasi DANA sudah siap untuk dapat disandingkan ke tengah-tengah masyarakat.

**Kata Kunci :** *E-marketing, SOSTAC, Prototype, Black Box, iso 25010*

### To cite this article:

Romadhon, Lathifah. (2022). Analisis Kepuasan Masyarakat Terhadap Penggunaan Aplikasi Dana Menggunakan Metode Swot. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol (3), No. 1, 20-26

## 1. Pendahuluan

Perkembangan atau kemajuan di bidang internet semakin pesat dalam satu dekade belakangan ini, ternyata secara signifikan mengubah perilaku pengusaha dalam memasarkan produk barang dan layanannya, dengan adanya teknologi informasi yang dapat memudahkan produsen dalam memasarkan dan menawarkan produk mereka [1]. Salah satunya dalam memberikan pelayanan menggunakan sistem dalam memberikan informasi kepada pelanggan yang membutuhkan informasi [2]. Teknologi pada suatu organisasi, perusahaan, dan pemerintahan era sekarang sangat memiliki peran yang begitu besar [3]. Dunia Pendidikan pun saat ini telah berbasis daring secara online guna memudahkan guru dan siswa dalam berkomunikasi. [4] Dengan ada banyaknya inovasi yang dikembangkan di berbagai negara-negara besar di luar sana kita sebagai warga negara Indonesia, dituntut mengikuti perkembangan zaman yang sangat derastis ini. Pemanfaatan teknologi informasi sekarang relatif kurang efisien dan efektif sehingga yang terjadi sekarang pengelolaan teknologi informasi masih belum selaras dengan strategi perguruan tinggi dan belum bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang [5].

Covid-19 yang mewabah keseluruh dunia pada tahun 2020 memaksa para pengampu kebijakan untuk mengambil keputusan cepat guna memberikan solusi terbaik [6]. Masyarakat dipaksa untuk beradaptasi dengan seluruh kegiatan online guna membatasi penyebaran virus covid-19 [7]. Teknologi saat ini dapat digunakan untuk mempermudah pelayanan di berbagai bidang [8]. E-commerce (Perdagangan Elektronik) iyalah merupakan saluran online yang dapat dijangkau seseorang melalui komputernya sendiri, yang digunakan oleh pembisnis dalam melakukan aktifitas bisnisnya dan digunakan konsumen untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan bantuan komputer yang dalam prosesnya diawali dengan memberi jasa informasi pada konsumen dalam penentuan pilihan [1]. Pemasaran adalah sebuah sistem yang keseluruhannya dari kegiatan suatu bisnis yang bertujuan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang atau jasa [9]. Pengaruh teknologi informasi yang begitu besar dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara individu maupun institusi. Pada perkembangan teknologi informasi tidak hanya berpengaruh pada bidang komunikasi tetapi juga dalam hal pengambilan keputusan melalui otomatisasi dan kecepatan dalam pemrosesan data yang berada pada tahap selanjutnya akan mempengaruhi layanan (service) [10].

Pada era pandemi Covid-19 ini, banyak anak-anak sampai orang dewasa bermain game. Game bisa dimainkan di berbagai platform dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. PC games adalah game yang bisa dimainkan di komputer dan laptop, sedangkan console game bisa dimainkan di console, seperti

Playstation, xbox, nitendo dan lainnya, lalu ada pula mobile games, yaitu game yang dimainkan di platform mobile seperti smartphone dan tablet [11]. Semua itu bisa kita lakukan dengan cara membelinya terlebih dulu menggunakan pembayaran digital.

Kemajuan informasi ini bermanfaat dalam meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga akhirnya bisa meningkatkan produktivitas. Untuk mengetahui efektivitas sistem informasi maka yang dapat digunakan tolak ukurnya iyalah kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna merupakan salah satu indikator keberhasilan sebuah sistem informasi, kepuasan pengguna akhir akumulasi dari perasaan dan cara pandang yang berbeda terhadap pengiriman informasi dalam bentuk produk maupun layanan” [12].

Namun diharapkan juga bahwa masyarakat bisa mengikuti perkembangan pada aplikasi DANA ini. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan itu sendiri [13]. Partisipasian perempuan juga menyatakan fungsinya sendiri mempunyai arti bagi pembangunan dalam masyarakat Indonesia [14].

Menurut hasil statistik Bank Indonesia, mengenai jumlah uang elektronik (Terpisah dengan pengaturan mengenai alat pembayaran dengan menggunakan kartu) yang beredar di Indonesia, pada Desember 2017 sejumlah Rp.90.003.848, pada Desember 2018 mencapai Rp.167.205.578 dan pada Februari 2019 mencapai Rp.189.222.546. Kesimpulannya adalah tahun ke tahun penggunaan uang elektronik akan terus meningkat [15].

Hal ini mendorong aplikasi DANA untuk mewujudkan impian masyarakat untuk kemudahan dalam proses pembayaran apapun. DANA juga menawarkan teknologi yaitu QR code. QR code adalah kode dua dimensi yang berguna untuk memudahkan komputer untuk mengenali kode. QR code iyalah merupakan evolusi dari kode batang yang dimana tersusun dari sekumpulan batang berwarna hitam dan putih. DANA juga diharapkan bisa membuat sistem pakarnya sendiri, guna memudahkan dan menjamin keamanan saat pengguna melakukan transaksi. Sistem pakar (expert system) adalah sistem yang berusaha mengadopsi pengetahuan manusia ke dalam komputer, agar komputer dapat menyelesaikan masalah seperti para pakar atau ahli [16].

Kekurangan yang timbul akibat penggunaan pemesanan secara online pada saat ini, seperti pengguna mendapatkan barang yang tidak sesuai dengan apa yang di sajikan pada gambar di situs online, bahkan ada barang yang rusak atau cacat saat proses pengiriman, bahkan dengan adanya pembayaran secara online dan lebih digemari kaum milenial saat ini, takutnya akan menimbulkan inflasi terhadap barang-barang yang terus meningkat atau turunnya nilai mata uang. DANA saat ini masih belum memfasilitasi pembayaran antar negara, yang dimana sangat dibutuhkan

bagi berbagai masyarakat untuk memenuhi kebutuhan mereka masing – masing, yang mau tidak mau diharuskannya menggunakan mata uang negara lain. Contoh sederhananya iyalah dolar (\$).

Berdasarkan catatan KOMPAS.COM pada tanggal 24/03/2021. Dana berhasil mencatatkan pelonjakan kenaikan pengguna selama pandemi COVID-19 mencapai 60 juta pengguna. Pesatnya perkembangan teknologi yang ditunjang perluasan jaringan komunikasi data hingga ke pelosok daerah serta tuntutan untuk beradaptasi di masa pandemi, menjadi alasan kian lekatnya teknologi digital dalam keseharian masyarakat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah yang timbul dalam penelitian ini iyalah “apakah aplikasi DANA dapat disandingkan dengan kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari?”.

Dengan mengacu pada latar belakang masalah, dalam mengevaluasi sebuah software, pendekatan yang bisa digunakan diantaranya Analisis SWOT. Analisa SWOT merupakan singkatan dari Strengths (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunitties (peluang), dan Threats (ancaman) dalam lingkungan yang dihadapi. Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut [17]. Peningkatan teknologi adalah dimana pengembangan dan minat untuk memberikan edukasi mengenai aplikasi DANA kepada masyarakat [18].

DANA merupakan aplikasi dompet digital Indonesia, yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi nontunai dan nonkartu secara digital, baik online maupun offline, dapat berjalan dengan cepat dan aman. Tujuan penelitian ini iyalah, untuk mengetahui, apakah aplikasi DANA dapat disandingkan dengan kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari.

Metode penelitian ini menggunakan SWOT, pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini iyalah dengan cara membuat kuisioner dan wawancara yang dilakukan secara online. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 orang dengan pengambilan sampel dilakukan secara rondom. Sample terdiri dari pengguna DANA aktif dan pasif. Penyajian data dalam penelitian menggunakan analisa SWOT dapat berupa tabel, grafik, bagan maupun uraian singkat dan seterusnya. Selanjutnya data yang telah disajikan dapat ditarik kesimpulan, dan jika kesimpulan tersebut didukung dengan bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan tersebut merupakan kesimpulan yang kredibel. Pengolahan data dilakukan dengan menganalisis jawaban responden dan Mengelompokkan ke dalam matrik SWOT yang terdiri dari kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dan selanjutnya dapat dianalisis untuk menyimpulkan hasil penelitian

## 2. Tinjauan Pustaka

### a. SWOT

SWOT merupakan singkatan dari Strengths (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunitties (peluang), dan Threats (ancaman) dalam lingkungan yang dihadapi. Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut[17]. Faktor - faktor yang ada pada analisa SWOT, diantaranya.

1. **Strenght**, faktor internal yang mendukung perusahaan dalam mencapai tujuannya.
2. **Weakness**, faktor internal yang menghambat perusahaan dalam mencapai tujuannya.
3. **Oppurtunity**, faktor eksternal yang mendukung perusahaan dalam mencapai tujuannya.
4. **Threat**, faktor eksternal yang menghambat perusahaan dalam mencapai tujuannya.

### b. Tentang DANA

DANA iyalah dompet digital Indonesia yang didesain untuk menjadikannya setiap transaksi nontunai dan nonkartu secara digital, baik secara online maupun offline.

### c. Masyarakat

Masyarakat adalah sekelompok orang yang menjalin hubungan erat karena suatu tradisi. Serta mengarah kepada kehidupan yang kolektif. [2].

### d. Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan sarana dan prasarana sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna. [1] Perkembangan teknologi informasi menghasilkan beberapa perangkat yang dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan sangat mudah. [2]

### e. Covid-19

Covid-19 yang mewabah keseluruh dunia pada tahun 2020 memaksa para pengampu kebijakan untuk mengambil keputusan cepat guna memberikan solusi terbaik[6]. Dimasa pandemi ini, semua aspek kehidupan menjadi serba onlline. Pemerintah pun telah menetapkan kebijakan social distancing dan physical distancing di semua daerah. [7].

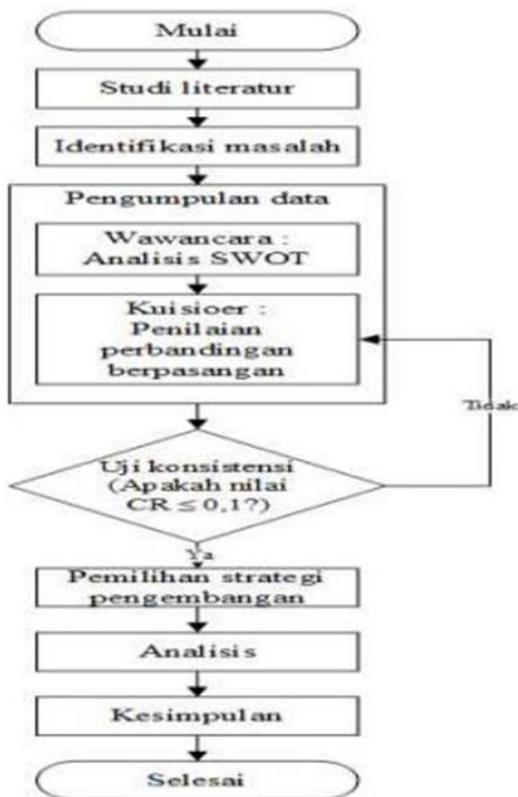
### f. Fintech

Fintech atau teknologi keuangan adalah istilah yang digunakan untuk menunjukan perusahaan yang menawarkan teknologi modern di sektor keuangan [19]

### 3. Metode Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti terkait dengan seluruh aktifitas yang dilakukan dalam penelitian ini. Berikut gambaran alur penelitian..

#### a. Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Analisis yang dilakukan pada tahapan ini menggunakan analisis SWOT, yang bertujuan untuk menentukan kekuatan, peluang, kelemahan, dan ancaman yang mungkin terjadi. Sebelum itu peneliti telah menyiapkan kuisisioner yang akan di bagikan kepada 10 responden, guna pengumpulan data. Setelahnya peneliti mengelompokkan hasil dari responden untuk mengetahui yang mana kekuatan, peluang, kelemahan, dan juga ancaman.

### 4. Hasil dan Pembahasan

Tahapan ini menjelaskan tentang hasil yang timbul dari pembagian kuisisioner dan observasi secara online kepada responden, yang ingin diketahui, apakah respon pengguna benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan terhadap kelayakan aplikasi DANA untuk disandingkan kedalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Berikut

gambaran pertanyaan yang telah peneliti buat untuk para responden.

Tabel 1. Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Menurut anda seberapa baik kah proses transaksi yang dilakukan dengan aplikasi DANA?
2	Menurut anda, apakah aplikasi DANA sudah cukup baik untuk disandingkan atau di gunakan pada kehidupan masyarakat sehari-hari?

Dari kumpulan pertanyaan yang akan diajukan pada responden diatas. Berikut nilai pernyataannya, diberi nilai 1-5, dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Tidak baik
- 3 = Baik
- 4 = Cukup baik
- 5 = Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Kuisisioner

No	Pernyataan	Responden				
		1	2	3	4	5
1	Menurut anda seberapa baik kah proses transaksi yang dilakukan dengan aplikasi DANA?	0	0	1	5	4
2	Menurut anda, apakah aplikasi DANA sudah cukup baik untuk disandingkan atau di gunakan pada kehidupan masyarakat sehari-hari?	0	0	1	6	3

Setelah data telah dihitung, peneliti melakukan perhitungan berdasarkan pemilihan jawaban kuisisioner yang telah diikuti para responden, sebagai berikut.

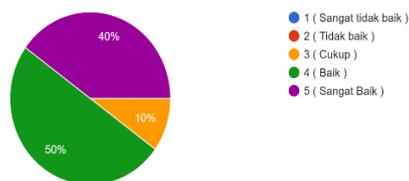
Dikarenakan pilihan ke – 3 itu cukup, yang berarti tingkat kepuasan pengguna dikisaran standar atau bisa dibilang biasa saja, maka peneliti memutuskan untuk tidak menghitungnya. Berikut hasil perhitungan yang peneliti telah buat.

Tabel 3. Hasil Perhitungan

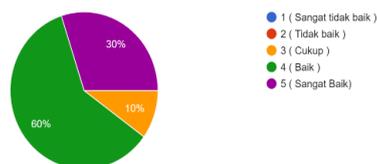
No	Jawaban responden	hasil
1	Pilihan ke 4 = $\frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$ Pilihan ke 5 = $\frac{4}{10} \times 100\% = 40\%$	50% + 40% = 90%
2	Pilihan ke 4 = $\frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$ Pilihan ke 5 = $\frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$	60% + 30% = 90%

Berikut adalah grafik seluruh jawaban kuisisioner yang telah diisi oleh para responden.

Menurut anda seberapa baik kah proses transaksi yang dilakukan dengan aplikasi DANA?  
10 jawaban



Menurut anda, apakah aplikasi DANA sudah cukup baik untuk disandingkan atau di gunakan pada kehidupan masyarakat sehari-hari?  
10 jawaban



Gambar 2. Grafik Jawaban Responden

Dari hasil data yang sudah peneliti dapat, , peneliti berfokus dengan satu pertanyaan diatas, yakni pertanyaan ke - 2 “ Menurut anda apakah aplikasi DANA sudah cukup baik untuk disandingkan atau digunakan pada kehidupan masyarakat sehari – hari ?” guna untuk bisa lebih fokus terhadap tujuan utama yang diangkat oleh penelitian ini, yakni “ apakah aplikasi DANA dapat disandingkan dengan kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari. “. Dengan hasil data pilihan responden yang di dapat pada kuisisioner diatas, peneliti menentukan hasil dari pelihan ke – 4 ditambah hasil dari pilihan ke – 5 menjadi 60 % + 30 % = 90 % , yang berarti tingkat kelayakan aplikasi DANA terhadap penyandingan kedalam kehidupan masyarakat sehari – hari sebesar 90%. Serta didukung dengan data dari pertanyaan kuisisioner yang ke - 2 yakni, peneliti menghitung jumlah responden yang memilih pilihan ke – 4 dan 5 setara dengan 90% dengan kecenderungan pilihan ke – 5, yang berarti sangat baik.

## Pembahasan analisa SWOT tentang kepuasan pengguna terhadap aplikasi DANA

### a. Analisa Kekuatan (*Strengths*)

Adapun kekuatan pada aplikasi DANA, yaitu:

1. Kemudahan dalam bertransaksi dimanapun dan kapanpun, yang membuat para pengguna tidak perlu lagi repot-repot menyiapkan uang kertas dan koin untuk melakukan proses pembayaran,
2. Memiliki keamanan yang terpercaya, yang dapat melindungi proses transaksi dari pihak tidak berwajib,
3. Menerapkan teknologi modern seperti scan QR-code yang memudahkan pengguna dalam bertransaksi dengan cepat dan aman,
4. Lebih hemat dengan adanya fitur diskon atau cash back yang ditawarkan oleh aplikasi DANA, membuat para pengguna tidak perlu mengeluarkan uang secara full atau mendapatkan potongan harga yang dimana sangat digemari oleh masyarakat, khususnya ibu-ibu rumah tangga sampai mahasiswa yang tinggal jauh dari tempat tinggal aslinya,

### b. Analisa Kelemahan (*Weakness*)

Kelemahan yang timbul dari aplikasi DANA meliputi:

1. Koneksi internet yang kurang stabil di tempat-tempat tertentu, yang dimana bisa menimbulkan tertundanya transaksi sampai kegagalan transaksi yang dilakukan oleh pengguna.
2. Tidak semuanya penyedia jasa layanan teknolog finansial yang memiliki lisensi resmi untuk menjalin hubungan kerjasama dengan pihak DANA atau melakukan transaksi secara tersistem dan legal, sehingga memungkinkannya terjadi praktik penyalahgunaan wewenang atau penyimpangan transaksional yang bisa merugikan pihak DANA itu sendiri.
3. Pengetahuan masyarakat indonesia akan adanya teknologi finansial yang relatif rendah, memungkinkan mereka tidak bisa memaksimalkan dalam mengakses layanan DANA, sehingga pihak developer serta pihak pemerintah, khususnya OJK dan BI, diharapkan dapat berkolaborasi dengan baik untuk dapat memberikan sosialisasi mengenai pengetahuan dan pemahaman penggunaan teknologi finansial.

### c. Analisa peluang (*Opportunities*)

Peluang aplikasi DANA dalam bisnis penyedia layanan transaksi semakin berkembang, dimana kemudahan yang ditawarkan oleh DANA sangat membantu para pengguna dalam melakukan transaksi dengan cepat dan aman, tanpa

perlu menyiapkan uang kertas atau koin, yang notabene nya sangat mudah hilang atau rusak.

Kehadiran DANA akan membantuy masyarakat yang masih banyak memiliki kerepotan yang harus

menyiapkan uang fisik demi bertransaksi, sehingga industri ini memiliki potensi besar untuk berkembang di Indonesia, dimana dengan kehadiran DANA akan menyebabkan kemudahan bertransaksi dimanapun dan kapanpun. Masyarakat milenial juga sangat menginginkan proses transaksi yang simple, mudah, cepat dan aman, hal ini mendorong DANA untuk lebih mengutamakan layanan proses transaksi.

Pada tahun ini , terjadi trend dimana merchant-merchant baru memiliki alih-alih menggunakan transaksi digital, dimana trend ini sangat selaras dari tujuan utama DANA.

#### d. Analisa ancaman (*Threat*)

Adapun ancaman yang timbul pada aplikasi sebagai berikut :

1. Munculnya startup-startup baru berbasis fintech yang mulai bermunculan
2. Perang layanan cashback, dimana masyarakat memilih mana cashback yang paling tinggi, yang bisa menguntungkan mereka.

### 5. Kesimpulan

Aplikasi DANA, telah dan akan membantu masyarakat dalam menjalani proses transaksi sehari-hari. Dimana sejumlah masyarakat telah lelah melakukan transaksi secara tradisional, yaitu masyarakat harus menyiapkan uang kertas maupun koin pada saat ingin mulai melakukan proses bertransaksi, yang dimana sangat membuat waktu yang dibutuhkan menjadi tidak efisien. Pada proses analisa SWOT tentang penelitian mengenai kepuasan masyarakat terhadap aplikasi DANA, diketahui bahwa perkembangan aplikasi produk DANA akan semakin membaik dan berkembang, dimana DANA akan selalu dapat menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan masyarakat. Dengan hadirnya DANA diharapkan bisa membantu mengefisienkan waktu yang dihabiskan masyarakat dalam bertransaksi. Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, peneliti mendapatkan bahwa, 90% responden puas dengan kinerja aplikasi DANA, serta sebanyak 90% responden juga setuju bahwa aplikasi DANA dapat untuk disandingkan kedalam kehidupan masyarakat sehari – hari, oleh karena itu, maka peneliti menyarankan bahwa agar sejak awal pihak development DANA diharapkan untuk memberikan penyuluhan secara terbuka untuk semua masyarakat agar mereka memahami cara kerja fintech pembiayaan yang ada, serta diharapkan masyarakat bisa mengikuti perkembangan aplikasi DANA, sehingga pengetahuan dan pemahaman

masyarakat akan semakin baik, yang pada akhirnya juga akan meningkatkan keamanan bertransaksi

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lathifah, Wayan Windane, 2021. "E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android", Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak, (JATIKA), vol. 2, no. 3.
- [2] Suaidah, Lathifah, L.M Aldo Duarsa, 2020. "Web Engineering Sistem Informasi Pelayanan Pengaduan Online Pada P2T2A Provinsi Lampung", Jurnal Komputasi, vol. 8, no. 2.
- [3] Lathifah , Suaidah, Muhammad Bambang , M.Khairul Anam, Fadli Suandi, 2021. "Pemodelan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf Pada Universitas X Palembang", Jurnal Teknoinfo vol. 15, no. 1.
- [4] Suaidah, Lathifah, 2020. "Penerapan Enterprise Architecture Pada Penerimaan Mahasiswa Baru Menggunakan TOGAF Di Universitas X Palembang", Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, vol. 3, no. 3.
- [5] Lathifah, R.Teduh Dirgahayu, Handson Prihantoro, 2017. "Potret Pemanfaatan Architecture Enterprise Perguruan Tinggi Di Indonesia", Jurnal Teknologi Technoscientia, vol. 10, no. 1.
- [6] Lulud Oktaviani, Styawati, Lathifah, Yuni Tri Lestari, Yulian Khadaffi, 2021. "PKM Peningkatan Pemahaman Guru Mengenai Penelitian Tindakan Kelas Dan Kualitatif Di Man 1 Pesawaran", Jurnal WIDYA LAKSMI vol. 1, no. 2.
- [7] Lathifah, 2021. "Pembelajaran dalam Jaringan berbasis Web pada MAN 1 Pesawaran Lampung", JURTI, vol. 5, no. 1.
- [8] Styawati, Lulud Oktaviani, Lathifah, 2021. "Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran", Jurnal WIDYA LAKSMI, vol. 1, no. 2.
- [9] Damayanti, prabowo, 2021. "E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac", Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI), vol. 2, no. 4.
- [10] Lathifah, Suaidah, 2021, "Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model", Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, vol. 8, no. 1.
- [11] Muhammad Bambang Firdaus, Damar Sanggara Habibie, Fadli Suandi, M Khairul Anam, Lathifah,

2021. "Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining", SIMKOM, vol. 6, no. 2.
- [12] Luh Putu Virra Indah Perdanawati, Ni Ketut Rasmini, Dewa Gede Wirama, 2014. "Pengaruh Unsur-Unsur Kepuasan Pengguna Pada Efisiensi Dan Efektivitas Kerja Pengguna Aplikasi Sistem Akuntansi Instansi Di Satuan Kerja Pendidikan Tinggi Di Provinsi Bali", E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, vol. 3, no. 8.
- [13] Lathifah, 2014. "Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Script Di Kelas Viii B Smp Negeri 2 Amuntai Selatan", Jurnal Tecnochinta, vol.4. no. 2.
- [14] Andi Tejawati, Muhammad Bambang F, Eddy Kurniawan Pradan, Fadli Suandi, Lathifah, M. Khairul Anam, 2019. "Pengembangan Video Dokumenter "Wanita Dan Informatika" Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman ", Jire (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika), vol. 2, no. 2.
- [15] Santa Frita Saragih, Elmor Benedict Wagiu, 2019. "Analisa Perencanaan Pembayaran Menggunakan Sistem QR Code di Industrial Universitas Advent Indonesia", Jurnal TeIKa, vol. 9, no. 1.
- [16] Sri Winiarti, Lathifah, 2014. "Sistem Pakar Dengan Inferensi Fuzzy Tsukamoto Dalam Mendiagnosa Penyakit Saluran Reproduksi", Jurnal Sarjana Teknik Informatika, vol. 2, no. 1.
- [17] Dr. I Gede Setiawan Adi Putra, SP., MSi, 2013. "Analisis Swot Pada Organisasi Dan Aplikasinya Pada Fakultas Pertanian Universitas Udayana)", Fakultas Pertanian Universitas Udayana, vol. 1, no. 1.
- [18] Muhammad Bambang Firdaus, Edy Budiman, Fernando Elda Pati, Andi Tejawati, Lathifah, M. Khairul Anam, 2022. "Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam", Jurnal Teknoinfo, vol. 16, no. 1.
- [19] Ridwan Muchlis, 2018. "Analisis SWOT Financial Technology (Fintech) Pembiayaan Perbankan Syariah Di Indonesia (Studi Kasus 4 Bank Syariah Di Kota Medan)", At-Tawassuth, vol. 3, no. 2.