

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas muamalah dalam kehidupan seorang muslim harus senantiasa didasari oleh nilai-nilai dan prinsip-prinsip Islam yang luhur. Tujuannya adalah untuk menjaga dan melindungi hak-hak setiap individu yang terlibat dalam interaksi tersebut. Dengan berpegang teguh pada aturan ilahiyah, diharapkan setiap kegiatan muamalah dapat terlaksana secara adil, jujur, dan penuh keberkahan, sehingga tercipta harmoni dan kesejahteraan bersama. Dalam kaidah hukum dan prinsip dasar fiqh muamalah sudah terangkum dan tertuang prinsip-prinsip muamalah. Landasan dalam kegiatan bermuamalah yang menjadi kaidah paling dasar dan utama adalah kaidah yang disepakati oleh para ulama dari empat mazhab dan merupakan kaidah yang sangat terkenal (Mustofa, 2016).

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلُّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

“Hukum dasar muamalah adalah diperbolehkan, sampai ada dalil yang melarangnya” (Jazuli, 2007).

Pada dasarnya kebebasan untuk mengembangkan jenis muamalah diberikan kepada manusia, kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan dalam melakukan pengembangan terhadap inovasi produk muamalah. Data dari laporan digital tahun 2020 mengungkapkan bahwa Indonesia menduduki peringkat keempat dalam daftar negara dengan jumlah pengguna internet terbesar

secara global. Tercatat, 64% dari total penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet, menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 17% dari tahun sebelumnya. Fenomena ini didorong oleh kehadiran internet dan kemajuan teknologi, khususnya di sektor ekonomi, yang mendorong para pelaku bisnis untuk mengadopsi *platform* online dalam menjalankan usahanya. Transformasi ini bertujuan untuk memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efisiensi, dan pada akhirnya mendorong pertumbuhan bisnis yang lebih pesat. Meskipun transformasi dari sistem *offline* ke *online* semakin meluas, perlu diakui bahwa tidak semua lapisan masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan beradaptasi dengan perubahan ini. Beberapa faktor seperti keterbatasan infrastruktur, kemampuan digital, dan tingkat literasi teknologi dapat menjadi hambatan bagi sebagian kalangan dalam menyerap dan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut secara optimal (Stefanny & Tiara, 2021)

Kehidupan dan berbagai kegiatan manusia pada masa sekarang sangat dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang. Perkembangan tersebut dengan cepat mempengaruhi perubahan kehidupan manusia dalam berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang ekonomi. salah satu inovasi yang muncul dalam sector perekonomian khususnya finansial adalah lahirnya *financial technology* atau yang sering disebut *fintech*.

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial bahwa dengan munculnya *fintech* dapat memudahkan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan layanan keuangan seperti transfer dana, metode pembayaran dan berbagai aktivitas keuangan lainnya.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, bisnis *fintech* semakin berkembang dengan menciptakan inovasi baru dalam bidang penyedia jasa keuangan yang efisien dan mudah digunakan.

Kompetisi di dunia bisnis dan teknologi, khususnya di sektor finansial teknologi (*fintech*), semakin ketat dengan bermunculannya berbagai perusahaan yang berambisi meraih posisi terdepan. Setiap perusahaan berlomba-lomba meningkatkan strategi dan efektivitas kebijakannya untuk memaksimalkan keuntungan dengan memberikan layanan terbaik dan memuaskan konsumen. Di antara sekian banyak perusahaan *fintech* yang mengembangkan aplikasi pembayaran digital, DANA menjadi salah satu yang paling populer di Indonesia.

Aplikasi DANA, sebuah *platform* layanan pembayaran digital karya anak bangsa, dikembangkan sepenuhnya oleh talenta lokal tanpa intervensi asing. Diciptakan di Indonesia, aplikasi ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia. Demi menjamin kelancaran dan keamanan transaksi, DANA didukung oleh dua pusat data yang canggih. Lebih lanjut, DANA telah memperoleh empat lisensi perizinan dari Bank Indonesia (BI) yang meliputi izin penggunaan uang elektronik (*e-money*), dompet elektronik (*e-wallet*), transfer dana online, dan Lembaga Keuangan Digital (LKD).

Meskipun tergolong pemain baru di industri *fintech* karena baru diluncurkan pada tahun 2018, DANA telah berhasil mencuri perhatian dan memberikan dampak signifikan. Riset yang dilakukan oleh iPrice Group, sebuah perusahaan agregator belanja online, menunjukkan bahwa pada kuartal kedua tahun 2019, DANA berhasil naik peringkat dan menduduki posisi tiga besar dalam hal

jumlah pengguna aktif bulanan aplikasi dompet digital di Indonesia. Pertumbuhan pesat dalam penggunaan uang elektronik ini mendorong persaingan antar penyedia dompet digital untuk merebut posisi puncak di Indonesia, termasuk DANA yang terus berupaya meningkatkan layanan dan memperluas jangkauannya (Gumiwang, 2019).

Dengan banyaknya fitur layanan yang disediakan oleh aplikasi DANA mendorong para penggunanya untuk tertarik menggunakan aplikasi ini sebagai alat dan sarana transaksi digital dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan banyaknya layanan yang tersedia maka akan berdampak pada meningkatnya intensitas penggunaan aplikasi DANA setiap harinya. Peningkatan yang terjadi akan mendorong pihak DANA untuk memberikan inovasi baru pada produk mereka. Inovasi yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keamanan dalam penggunaan aplikasi DANA sehingga memperoleh kepercayaan konsumen melalui tingkat keamanan yang tinggi dan terjamin.

DANA menyediakan banyak fitur kepada penggunanya agar dapat memudahkan dalam melakukan transaksi secara online, seperti *e-wallet*, transfer antar bank, tagihan listrik dan air, pembelian pulsa, dan bekerja sama dengan berbagai aplikasi belanja online sebagai salah satu pilihan metode pembayaran. Dengan adanya aplikasi DANA pengguna akan sangat diuntungkan karena dapat melakukan berbagai transaksi dalam satu aplikasi. Biaya admin yang ditetapkan dalam aplikasi DANA dalam setiap transaksi yang dilakukan juga tergolong murah dan juga banyak promo dan diskon yang akan didapatkan sesuai dengan syarat dan

ketentuan yang berlaku. Menggunakan aplikasi DANA membuat pengguna akan menghemat waktunya dalam menyelesaikan kebutuhan transaksinya.

Mahasiswa masa kini telah terbiasa dengan belanja online dan transaksi non-tunai sebagai bagian dari keseharian mereka. Berbagai instrumen pembayaran elektronik seperti kartu debit, kartu kredit, dan uang elektronik telah menjadi pilihan utama dalam bertransaksi. Fenomena ini, yang dikenal sebagai *cashless society*, menunjukkan kecenderungan masyarakat untuk beralih ke transaksi digital dan meninggalkan penggunaan uang tunai. Sebagai generasi yang melek teknologi dan tumbuh di era *internet of things*, mahasiswa dengan mudah beradaptasi dengan gaya hidup *cashless society* yang erat kaitannya dengan digitalisasi (Rif'ah, 2019).

Persepsi kemudahan, *brand image* dan fitur layanan yang dirasakan oleh para konsumen merupakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keputusan mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan aplikasi DANA. Kemudahan penggunaan didefinisikan dengan sejauh mana orang dapat percaya bahwa suatu teknologi dapat memudahkan kehidupan mereka. Kemudian faktor kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi kemudahn penguanaan seseorang pasda suatu sistem maka akan semakin tinggi pula tingkat penguanaan teknolpgi informasi (Gunawan & Ayuningtiyas, 2018).

Persepsi kemudahan dalam penggunaan aplikasi pembayaran digital mempengaruhi mahasiswa dalam menguasai aplikasi tersebut. Jika dalam penggunaan tersebut mereka mendapatkan kemudahan dengan intruksi yang jelas, maka mereka pun akan memutuskan menggunakan aplikasi DANA dalam transaksi keuangan mereka. Tingkat mobilitas mahasiswa yang tinggi pada kawasan kampus

juga mempengaruhi keputusan mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan aplikasi DANA karena mudah di akses kapan saja dan dimana saja.

Brand image adalah gambaran persepsi dan keyakinan konsumen terhadap suatu produk yang tersimpan dalam ingatan mereka. Persepsi ini terbentuk melalui berbagai asosiasi dan akumulasi pengalaman yang dialami konsumen selama menggunakan produk tersebut. *Brand image* memiliki pengaruh yang cukup besar dalam mempengaruhi keputusan pembelian konsumen. Khususnya, *brand image* yang positif dapat meningkatkan kepercayaan dan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif bertransaksi menggunakan aplikasi DANA.

Fitur merupakan elemen penting dalam suatu produk atau layanan yang ditawarkan dalam sebuah sistem. Kelengkapan dan kemudahan penggunaan fitur menjadi faktor krusial dalam menjaga kepercayaan konsumen. Dengan menyediakan fitur yang lengkap dan mudah diakses, penyedia layanan berupaya meningkatkan kepuasan konsumen dan membangun kepercayaan mereka terhadap sistem yang ditawarkan (Agustina, 2017). Fitur layanan yang telah disediakan oleh aplikasi DANA dapat mempengaruhi harapan pengguna agar mereka merasa aman dan nyaman saat bertransaksi menggunakan aplikasi tersebut. Fitur layanan yang baik juga akan meningkatkan kepuasan pengguna dan mendorong mereka untuk merekomendasikan aplikasi DANA kepada orang lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk meneliti seberapa berpengaruh faktor persepsi kemudahan, *brand image* dan fitur layanan pada aplikasi DANA terhadap keputusan mahasiswa dan mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin untuk menggunakan aplikasi tersebut sebagai sarana transaksi

secara digital. Oleh sebab itu, penulis akan melakukan penelitian ini dan dituangkan dalam karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Persepsi Kemudahan, *Brand Image* dan Fitur Layanan terhadap Keputusan Mahasiswa/i UIN Antasari Banjarmasin Bertransaksi Menggunakan Aplikasi DANA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, rumusan masalah yang ada dalam penulisan ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Persepsi Kemudahan, *Brand Image* dan Fitur Layanan berpengaruh secara simultan terhadap keputusann mahasiswa/i UIN Antasari Banjarmasin untuk bertransaksi menggunakan Aplikasi DANA?
2. Bagaimana Persepsi Kemudahan, *Brand Image* dan Fitur Layanan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan mahasiswa/i UIN Antasari Banjarmasin untuk bertransaksi menggunakan Aplikasi DANA?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penulisan yang ingin dicapai penulis sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana Persepsi Kemudahan, *Brand Image* dan Fitur Layanan berpengaruh secara simultan terhadap keputusann mahasiswa/i UIN Antasari Banjarmasin untuk bertransaksi

menggunakan Aplikasi DANA

2. Untuk mengetahui bagaimana Persepsi Kemudahan, *Brand Image* dan Fitur Layanan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan mahasiswa/i UIN Antasari Banjarmasin untuk bertransaksi menggunakan Aplikasi DANA

D. Kegunaan Penulisan

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penulisan ini dapat menjadi sumber untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai ilmu ekonomi Islam.

2. Kegunaan Praktis

- a. Hasil penulisan ini diharapkan bisa berguna sebagai bahan acuan untuk penulisan selanjutnya dengan permasalahan yang sama namun dari sudut pandang yang berbeda.
- b. Bagi UIN Antasari Banjarmasin, penulisan ini bisa menjadi tambahan khazanah khususnya untuk Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, serta berbagai pihak yang memiliki kepentingan didalamnya.

E. Definisi Operasional

1. Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan penggunaan dapat diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa suatu sistem atau produk mudah dioperasikan dan dipahami. Semakin tinggi persepsi kemudahan, semakin yakin individu tersebut bahwa teknologi atau sistem yang dihadapinya *user-friendly* dan

bebas dari kendala sehingga dapat digunakan dengan lancar dan efisien (Atriani, Permadi, dan Rinuastuti, 2020).

2. *Brand Image*

Brand image dapat diartikan sebagai kumpulan asosiasi atau gambaran mental yang muncul di benak konsumen ketika terpapar suatu merek tertentu. Konsumen menempatkan *brand image* sebagai elemen penting yang melekat pada suatu produk. Lebih jauh lagi, *brand image* berperan sebagai salah satu faktor penentu yang mempengaruhi keputusan konsumen untuk menggunakan suatu produk (Rangkuti, 2006).

3. Fitur Layanan

Kotler dan Keller berpendapat bahwa fitur layanan merupakan karakteristik unik yang mampu memenuhi kebutuhan dan meningkatkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau jasa. Fitur berperan sebagai elemen pelengkap yang esensial, dirancang untuk menarik minat konsumen dan menyempurnakan fungsi produk itu sendiri (**Fatonah & Hendratmoko, 2020**).

4. Keputusan

Keputusan dapat didefinisikan sebagai proses memilih suatu tindakan atau strategi dari beberapa alternatif yang tersedia untuk mengatasi suatu masalah dan mencapai tujuan yang diinginkan (Kusrini dan Yogyakarta, 2021). Pengambilan keputusan merupakan suatu tahapan dalam pemecahan masalah yang melibatkan pemilihan alternatif terbaik secara sistematis dan rasional. Alternatif yang dipilih tersebut kemudian akan diimplementasikan

sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi (Riofita, 2015).

5. Transaksi

Menurut Skousen mengemukakan bahwa “Transaksi adalah pertukaran barang dan jasa antara (baik individu, perusahaan-perusahaan dan organisasi lain) kejadian lain yang mempengaruhi ekonomi atas bisnis” (M. Smith & Skousen, 2007). Transaksi adalah kegiatan yang melibatkan dua pihak atau lebih, yang melibatkan diri pada kesepakatan usaha seperti pinjam-meminjam ataupun kesepakatan lainnya yang disandari dengan suka sama suka atau berdasarkan suatu ketentuan syariah/hukum yang berlaku (Wiyono, 2005).

6. Aplikasi DANA

DANA merupakan aplikasi penyedia layanan sistem pembayaran berbasis *mobile* dengan menggunakan perangkat telekomunikasi berupa unng elektronik, domper elektronik, transfer dana, dan bebabagi layanan pendukung lainnya (Dana (pembayaran), 2023).

F. Kajian Pustaka

Diperlukan kajian pustaka untuk membedakan permasalahan yang ada dalam penulisan ini dengan penulisan sebelumnya dengan tujuan menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman serta memperjelas masalah yang penulis teliti. Beberapa penulisan sebelumnya yang telah penulis temukan sebagai berikut :

1. Di tahun 2020, Nurya Dina Abrilia mengadakan sebuah studi berjudul "Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat

Menggunakan *E-wallet* pada Aplikasi DANA Di Surabaya". Fokus penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan dan fitur layanan terhadap minat masyarakat Surabaya dalam memanfaatkan *e-wallet*, khususnya aplikasi DANA. Studi ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang berarti data dikumpulkan dalam format numerik dan dianalisis menggunakan metode statistik guna memperoleh gambaran komprehensif tentang fenomena yang diteliti.

- a. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah memiliki 2 variabel x yang sama yaitu persepsi kemudahan dan fitur layanan. Penelitian ini juga meneliti mengenai penggunaan fitur pembayaran digital pada aplikasi DANA.
 - b. Penelitian ini menambahkan variabel *brand image* sebagai salah satu faktor yang dikaji, sehingga membedakannya dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu, lokasi penelitian juga menjadi pembeda. Penelitian ini berfokus pada mahasiswa/i di Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, sementara penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurya Dina Abrilia berlokasi di kota Surabaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif dan temuan baru yang spesifik dengan konteks yang berbeda.
2. Pada tahun 2020, Lilik Indrawati dan Marcell Mathias Pattinama melakukan penelitian dengan judul "*Brand Image*, Kualitas Pelayanan

dan Kepuasan Konsumen di dalam Pengaruhnya terhadap Minat Ulang Penggunaan Aplikasi DANA". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *brand image*, kualitas layanan, dan kepuasan konsumen terhadap minat untuk menggunakan kembali aplikasi DANA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan analisis regresi berganda.

- a. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan *brand image* sebagai salah satu variabel dalam penelitiannya. Persamaan juga terdapat pada objek yang diteliti yaitu aplikasi DANA.
 - b. Perbedaannya terdapat pada 2 variabel lainnya yang diteliti pada penelitian dan sebelumnya.
3. Di tahun 2023, Afidah Hissi Heryant menulis sebuah jurnal berjudul "Pengaruh Kualitas Layanan Aplikasi Dana terhadap Kepuasan Pelanggan dalam Melakukan Transaksi Secara Online sebagai Alat Pembayaran Elektronik (*E-Payment*)". Penelitian ini dibagi menjadi dua tahap utama, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap analisis data. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner online dengan memanfaatkan *Google Form*. Data yang telah terkumpul dari kuesioner yang diisi oleh responden selanjutnya dianalisis untuk memperoleh hasil penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.
- a. Penelitian ini sama-sama melakukan penelitian mengenai

penggunaan aplikasi DANA sebagai salah satu sarana dalam melakukan pembayaran digital

- b. Perbedaan nya terletak pada variabel x yang digunakan dalam masing masing penelitian.
4. Irfan Rahmatullah, dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Minat, Kemudahan, Kebermanfaatan, Fitur Layanan terhadap Penggunaan Transaksi Online *E-wallet* Link Aja Syariah di Banjarmasin Selatan" pada tahun 2023, meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-wallet* syariah, khususnya Layanan Syariah LinkAja. Tujuannya adalah untuk menganalisis bagaimana faktor minat, kemudahan, kebermanfaatan, dan fitur layanan berpengaruh terhadap keputusan masyarakat di Banjarmasin Selatan untuk menggunakan *e-wallet* syariah.
- a. Persamaan yang ada pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti mengenai bagaimana pengaruh berbagai faktor terhadap penggunaan aplikasi pembayaran digital untuk melakukan transaksi.
 - b. Perbedaan nya terletak pada jenis variabel yang diangkat. Perbedaan dengan penelitian terdahulu juga terdapat pada objeknya. Penelitian yang diangkat memiliki objek yang diteliti adalah aplikasi pembayaran digital berupa DANA. Sedangkan dalam penelitian terdahulu memiliki objek penelitian berupa *e-wallet* pada aplikasi LinkAja. Perbedaan juga terletak pada

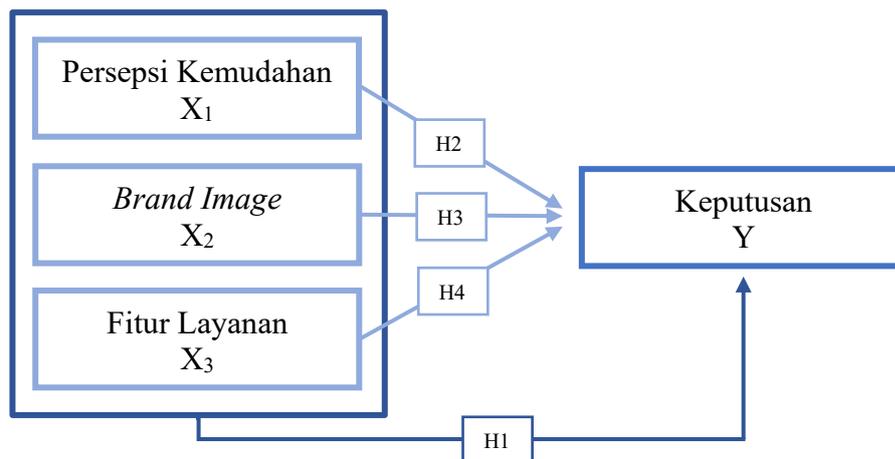
responden yang merupakan masyarakat Banjarmasin Selatan sedangkan penelitian ini yang menjadi responden adalah mahasiswa dan mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin

5. Elsa Shafa Lathifah menyusun sebuah skripsi berjudul "Pengaruh Kemudahan, Manfaat Dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi Bsi Mobile". Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh kemudahan, manfaat, dan risiko terhadap keputusan nasabah dalam menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam menganalisis data.
 - a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah faktor persepsi kemudahan sebagai variabel yang digunakan dalam penelitian keduanya. Penelitian ini juga sama-sama meneliti mengenai bagaimana pengaruh beberapa faktor terhadap keputusan menggunakan aplikasi pembayaran digital sebagai pilihan untuk melakukan transaksi.
 - b. Perbedaan nya terletak pada lokasi dan aplikasi yang digunakan dalam masing-masing penelitian. Pada penelitian terdahulu meneliti QRIS pada Aplikasi BSI Mobile dan pada penelitian ini menggunakan aplikasi DANA dalam penelitiannya. Penelitian terdahulu berlokasi di Kota Surakarta sedangkan penelitian ini berlokasi di UIN Antasari Banjarmasin.

G. Hipotesis Penelitian

Hubungan antara variabel dependen dan variabel independen dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. 1 Hipotesis Penelitian



1. H1 : Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari kombinasi persepsi kemudahan, *brand image*, dan fitur layanan terhadap keputusan mahasiswa/i untuk bertransaksi menggunakan aplikasi DANA.
2. H2 : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi kemudahan dengan keputusan mahasiswa/i untuk bertransaksi menggunakan aplikasi DANA.
3. H3 : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *brand image* dengan keputusan mahasiswa/i untuk bertransaksi menggunakan aplikasi DANA.
4. H4 : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara fitur layanan aplikasi DANA dengan keputusan mahasiswa/i untuk bertransaksi menggunakan aplikasi DANA.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibutuhkan dengan tujuan untuk memudahkan penulisan dan penulisan skripsi. Sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 bab, yang mana setiap bab nya terbagi lagi mencari beberapa sub bab sebagai berikut:

Bagian awal dari sebuah karya tulis ilmiah umumnya diawali dengan Bab I Pendahuluan. Bab ini berperan penting untuk mengantarkan pembaca pada inti permasalahan yang akan dibahas. Di dalamnya, terdapat beberapa sub-bab yang saling berkaitan. Pertama, latar belakang masalah yang memaparkan alasan mendasar dilakukannya penulisan, sekaligus mengungkapkan rumusan masalah yang ingin dijawab. Selanjutnya, tujuan penulisan menjelaskan target atau hasil yang ingin dicapai melalui karya tulis tersebut. Kegunaan penulisan, baik secara teoritis maupun praktis, turut diuraikan untuk menunjukkan kontribusi yang diharapkan dari hasil penelitian. Agar tidak terjadi kesalahpahaman, definisi operasional menjelaskan makna kata-kata kunci yang terdapat dalam judul penulisan. Sebagai pelengkap, bab ini juga mencantumkan beberapa kajian terdahulu yang relevan dan sistematika pembahasan yang akan diuraikan pada bab-bab selanjutnya.

Pada Bab II, fokus pembahasan akan diarahkan pada landasan teori yang menjadi fondasi dalam menganalisis permasalahan yang diangkat. Bab ini berisi penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek permasalahan yang berhubungan dengan obyek penulisan. Guna memperkuat argumentasi dan analisis, digunakan teori-teori yang relevan dan mendukung, yang bersumber dari berbagai

referensi terpercaya. Referensi tersebut dapat berupa buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, maupun sumber informasi lain yang kredibel. Dengan demikian, landasan teori yang disajikan mampu memberikan kerangka berpikir yang kokoh dalam memahami dan menjawab permasalahan yang dikaji.

Bab III Metodologi Penulisan menguraikan secara rinci langkah-langkah sistematis yang ditempuh dalam menjalankan penelitian. Penjelasan dimulai dengan menetapkan jenis penulisan yang digunakan, disertai pendekatan yang dipilih sesuai dengan karakteristik permasalahan. Lokasi penulisan yang menjadi latar penelitian juga dijelaskan dengan gamblang, beserta subjek dan objek penelitian yang terlibat. Jika penelitian melibatkan populasi dan sampel, maka kriteria dan teknik pengambilan sampel akan diuraikan secara detail. Bab ini juga menjelaskan teknik pengumpulan data yang dipergunakan, jenis data yang dikumpulkan, serta sumber data yang digunakan. Terakhir, dipaparkan pula metode analisis data yang diimplementasikan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan sehingga menghasilkan jawaban atas rumusan masalah yang ditetapkan.

Bab IV Laporan Penulisan dan Analisis Data merupakan inti dari karya tulis, di mana semua informasi dan temuan penelitian disajikan secara terstruktur dan komprehensif. Bab ini diawali dengan gambaran umum tentang penulisan, memberikan konteks yang jelas kepada pembaca. Lokasi pengambilan data dijelaskan secara detail, mengungkapkan setting dan lingkungan di mana penelitian dilakukan. Selanjutnya, disajikan laporan hasil penulisan yang merupakan buah dari proses pengumpulan dan analisis data. Laporan ini menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, memberikan solusi atau pemahaman baru

terhadap permasalahan yang dikaji. Selain itu, bab ini juga menguraikan capaian penulisan yang diinginkan, menunjukkan kontribusi dan manfaat dari penelitian yang telah dilakukan.

Bab V Penutup menjadi bagian akhir yang merangkum seluruh proses dan hasil penulisan. Pada bab ini, penulis menyampaikan kesimpulan yang ditarik berdasarkan data dan analisis yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan tersebut merupakan inti dari temuan penelitian, yang menjawab rumusan masalah dan mengungkapkan pemahaman baru terhadap permasalahan yang dikaji. Selain itu, penulis juga dapat memberikan saran yang dianggap perlu, baik berupa rekomendasi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, masukan bagi pihak-pihak terkait, maupun aplikasi hasil penelitian dalam konteks yang lebih luas. Saran-saran tersebut bersifat konstruktif dan bertujuan untuk meningkatkan kemanfaatan dan dampak dari penulisan yang telah dilakukan.