

MENTORING DAN EDUKASI INVESTASI BERBASIS APLIKASI GUNA MENDORONG PENINGKATAN INVESTOR PEMULA

¹ **Andreas Bagus Wijayanto**, ²**Novita Permatasari**, dan ³ **Vania Elvina**

¹*Ilmu Ekonomi, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Sudarto No. 13 Semarang 50275*

²*Ilmu Ekonomi, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Sudarto No. 13 Semarang 50275*

³*Ilmu Ekonomi, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Sudarto No. 13 Semarang 50275*

E-mail korespondensi: novitapermatasari9380@gmail.com

ABSTRAK

Sejak awal pandemi *Covid-19 Single Investor Identification* (SID) yang terdaftar di Indonesia meningkat sebesar 56,21% hingga Desember 2020 walaupun Indeks Harga Saham Gabungan (IHSG) menurun 5,09% akibat ketidakpastian ekonomi. Kenaikkan jumlah investor didominasi kalangan muda pada usia kurang dari 30 tahun dengan total aset tertinggal jauh bila dibandingkan investor dengan usia lebih tua. Hanya sedikit investor pemula yang mengetahui secara baik mengenai eksistensi dari investasi. Sebagian besar dari mereka menggunakan kemampuan gambling, atau dengan kata lain mereka memilih saham secara random tanpa memperhatikan karakteristik dari investasi yang dilakukan sehingga menghasilkan *trader* yang tersesat karena menginginkan hasil instan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan efektivitas pendidikan investasi berbasis aplikasi guna membantu pemahaman investor pemula sehingga diharapkan dapat mendorong peningkatan investor potensial untuk berkontribusi optimal dalam mendukung percepatan pertumbuhan ekonomi nasional. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Jenis data yang digunakan adalah data primer dengan informan merupakan subjek yang memahami permasalahan penelitian sebagai pelaku, dan sekunder seperti literatur, serta data statistik lembaga keuangan. Dari permasalahan diatas, diperlukan edukasi investasi sedini mungkin yang mudah dipahami oleh investor pemula berbasis aplikasi yang berisi video, modul pembelajaran, dan virtual akun sebagai uji coba. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur untuk berinteraksi dengan mentor ahli agar dibimbing secara progresif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut diperlukan untuk meningkatkan kemampuan investor pemula dalam dunia pasar modal, serta menghindari *influencer* yang tidak murni mengedukasi, melainkan hanya melakukan *pump and dump* atau dikenal dengan *pom-pom* yang mengakibatkan kerugian.

Kata Kunci : *investor pemula, pasar modal, aplikasi edukasi investasi*

1. Pendahuluan

Secara umum jenis investasi dibagi menjadi dua jenis yaitu *financial asset* dan *real asset*. *Financial asset* merupakan aktiva yang berbentuk surat-surat berharga seperti reksadana, obligasi, dan saham. Sedangkan, *real asset* merupakan jenis investasi atau aktiva yang disimpan dalam produk nyata seperti valuta asing, *property*, dan logam mulia. Pengetahuan masyarakat yang minim mengenai investasi dan keinginan mendapatkan *return* atau keuntungan yang tinggi membuat sebagian besar masyarakat tertipu dengan investasi bodong dan mudah tertipu oleh *influencer* yang tidak murni mengedukasi, serta hanya melakukan *pump and dump* yang dapat mengakibatkan kerugian.

Berdasarkan data Bank Indonesia, Realisasi investasi triwulan III pada tahun 2021 lalu mengalami peningkatan sebesar 3,7% dibandingkan periode yang sama pada tahun 2020 (Rp 209,0 triliun). Capaian realisasi investasi pada periode Januari – September ini menyumbang 73,3% terhadap target tahun 2021 sesuai dengan arahan Presiden sebesar Rp 900,0 triliun. Namun, pengetahuan masyarakat yang minim mengenai investasi serta keinginan mendapatkan keuntungan tinggi membuat masyarakat terjebak dengan penipuan berkedok investasi. Satgas Waspada Investasi mencatat, nilai kerugian masyarakat karena adanya investasi bodong hingga sebesar Rp 117,4 triliun, dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (2007-2021). Maraknya penipuan investasi membuat sebagian besar masyarakat ragu untuk berinvestasi.

Beberapa masalah lain yang dirasakan oleh sebagian investor pemula adalah keterbatasan mereka untuk mendapatkan mentor ahli yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Seringkali para konsultan saham sulit untuk ditemui dan membutuhkan biaya yang cukup besar. Hal ini yang membuat para calon investor pemula enggan untuk berkonsultasi dengan para konsultan.

Berdasarkan uraian di atas, aplikasi Investlearn merupakan solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sedang diresahkan oleh para investor pemula. Aplikasi Investlearn memiliki fokus pada jenis investasi *financial asset* yaitu saham. Aplikasi Investlearn menyediakan kemudahan bagi para investor pemula yang ingin mendapatkan edukasi lebih mengenai investasi saham. Pada aplikasi Investlearn, pengguna dapat menggunakan layanan berkonsultasi dengan mentor ahli yang tersedia, baik melalui *chat* maupun *audio/video call* dengan perbandingan harga sesuai kebutuhan dan keadaan financial investor.

Selain itu, para investor pemula dapat mempelajari saham melalui video dan modul yang disediakan, para investor juga dapat melakukan sharing yang dapat diketahui oleh sesama

pengguna aplikasi, yang mana hal tersebut juga akan menambah relasi serta memberikan edukasi lebih karena sesama pengguna dapat saling berbagi ilmu, serta dapat melakukan uji coba pada akun virtual yang telah disediakan bersama sinyal, chart, dan fitur-fitur lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah aplikasi Investlearn dapat memberikan edukasi kepada investor pemula dengan baik sehingga dapat meningkatkan minat para investor untuk mulai berinvestasi?
2. Apakah persepsi kepercayaan dan kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi Investlearn?
3. Apakah persepsi kemudahan dan keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi Investlearn?

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji keakuratan edukasi aplikasi Investlearn melalui peningkatan investor pemula,
2. Untuk menguji persepsi kepercayaan dan kegunaan terhadap minat penggunaan aplikasi Investlearn,
3. Untuk menguji persepsi kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan aplikasi Investlearn.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi:

1. Bagi Investor Pemula dan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi sehingga dapat memberikan wawasan kepada investor pemula dan masyarakat yang ingin terjun ke dunia investasi saham.

2. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi akademisi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi manfaat aplikasi Investlearn bagi investor pemula.

3. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang perancangan aplikasi sekaligus merupakan sarana untuk menerapkan teori yang telah diperoleh ke dalam praktik nyata.

2. Literatur dan Pengembangan Hipotesis

2.1. Investasi

Investasi merupakan suatu kegiatan penanaman modal dalam perusahaan untuk memperoleh suatu keuntungan. Investasi juga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi negara, karena investasi memiliki korelasi positif terhadap pertumbuhan GDP suatu negara. Secara sederhana tujuan investasi adalah untuk menghasilkan keuntungan, namun tujuan investasi bisa sangat luas yaitu untuk kesejahteraan investor.

2.2 Saham

Saham dapat diartikan sebagai tanda penyertaan atau kepemilikan seseorang atau badan dalam suatu perusahaan atau perseroan terbatas. Wujud saham adalah selembar kertas yang menerangkan bahwa pemilik kertas tersebut adalah pemilik perusahaan yang menerbitkan surat berharga tersebut. Seiring berjalannya waktu untuk jual beli saham jadi lebih mudah dan simpel. Sekarang perdagangan saham dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* maupun komputer. Keuntungan yang didapat dalam berinvestasi maupun *trading* saham tidak hanya dari kenaikan harga saja, namun juga dari dividen yang merupakan pembagian keuntungan perusahaan pada setiap pemegang saham.

2.3 Aplikasi Edukasi Saham

Seperti yang sudah dijelaskan tadi, bahwa di zaman sekarang berinvestasi maupun trading dapat dilakukan melalui *smartphone* maupun komputer. Dalam *smartphone* maupun komputer menggunakan aplikasi khusus untuk jual beli saham. Sebelum terjun langsung melakukan perdagangan saham pasti harus belajar terlebih dahulu. Dengan perkembangan jaman yang serba canggih diperlukan juga aplikasi edukasi mengenai saham yang diharapkan edukasinya dapat sampai dengan tepat ke masyarakat.

2.4 Pengembangan Hipotesis

Menurut Sugiyono (2010) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai

jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

- **Hipotesis Pengaruh Edukasi Berbasis Aplikasi Terhadap Peningkatan Investor Pemula**

Menurut Fitriani (2011), edukasi atau pendidikan merupakan pemberian pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui pembelajaran, sehingga seseorang atau kelompok orang yang mendapat pendidikan dapat melakukan sesuai yang diharapkan pendidik, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mampu mengatasi sendiri menjadi mandiri. Seiring dengan berkembangnya teknologi, edukasi sendiri tidak hanya dapat dilakukan melalui pertemuan langsung melainkan dengan berbagai macam media seperti buku, majalah, internet, maupun aplikasi.

Prasetya K., dkk. (2015) melakukan penelitian serupa terkait penggunaan aplikasi *smart investment planner* berbasis web dalam melakukan edukasi kepada masyarakat mengenai investasi terutama pada berbagai instrumen yang tersedia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa pengemasan edukasi terkait produk investasi ini berdampak positif terhadap masyarakat sehingga meningkatkan minat untuk melakukan investasi serta memudahkan pemahaman seputar instrumen produk investasi bagi para pemula. Adapun dari pemaparan diatas, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H1 : Edukasi Berbasis Aplikasi Berpengaruh Positif Terhadap Peningkatan Investor Pemula

- **Hipotesis Pengaruh Kepercayaan dan Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Investlearn**

Kepercayaan dinilai merupakan salah satu kunci penting dalam suatu kesuksesan platform karena persepsi kepercayaan ini menjadi pertimbangan utama bagi individu untuk menggunakan media tersebut atau tidak. Menurut Mukherjee dan Nath, (2003), kepercayaan dapat diukur melalui tiga hal yaitu orientasi teknologi, reputasi, dan persepsi risiko. Sementara kegunaan menurut Chang, et al. dalam Desmayanti (2012) mengatakan bahwa manfaat penggunaan system tidak dapat berdampak langsung pada niat tetapi memiliki signifikan pada sikap, yang akibatnya berdampak pada perilaku individu memiliki niat untuk menggunakan sistem.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Melasari, Suroso, dan Banani (2018) menunjukkan bahwa kepercayaan dan kegunaan berpengaruh dalam meningkatkan penggunaan mobile banking. Maka hal ini seharusnya juga berlaku pada aplikasi Investlearn. Ketika semakin tinggi persepsi kepercayaan dan persepsi kegunaan pada aplikasi Investlearn, maka semakin tinggi pula minat penggunaan aplikasi Investlearn. Dari penelitian tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H2 : Kepercayaan dan Kegunaan Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi Investlearn

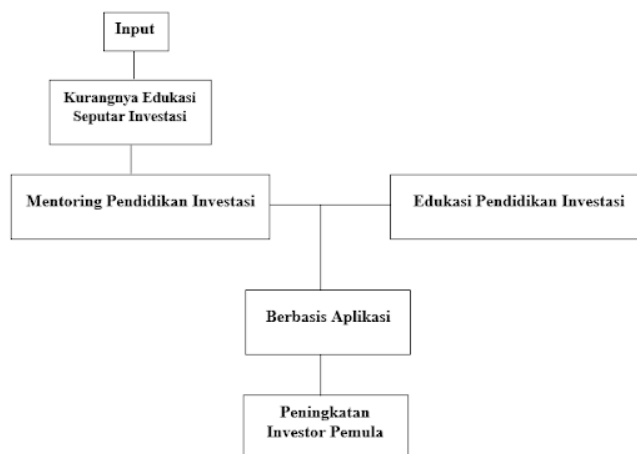
- **Hipotesis Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Investlearn**

Faktor berikutnya yang menjadi komponen untuk meningkatkan minat penggunaan aplikasi investlearn ini adalah kemudahan dan keamanan. Venkatesh dan Davish dalam Desmayanti (2012) berpendapat bahwa terdapat dua indikator untuk persepsi kemudahan tentang kegunaan sistem teknologi, yaitu interaksi individu dengan sistem jelas, dan mudah dimengerti dan tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut. Di sisi lain, menurut Hamlet dan Strube dalam Titis (2011) keamanan didefinisikan bahwa penggunaan sistem informasi itu aman, resiko kehilangan data atau informasi sangat kecil, dan resiko pencurian rendah.

Sari, dkk (2019) menguji pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi keamanan terhadap penggunaan *e-wallet* produk Gopay dan LinkAja di wilayah Jabodetabek. Penelitian tersebut memberikan hasil bahwa kedua faktor yaitu kemudahan dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-wallet* Gopay dan LinkAja. Artinya semakin tinggi tingkat kemudahan dan keamanan yang ditawarkan, maka semakin tinggi minat penggunaannya. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi minat penggunaan aplikasi Investlearn sehingga dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

H3 : Kemudahan dan Keamanan Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan Aplikasi Investlearn

2.5. Model Empiris



3. Metode Penelitian

a. Pengumpulan data dan Pengukuran

1. Populasi dan Sampel Penelitian

1.1 Populasi

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang berada di seluruh Jawa Tengah yang ingin dan telah menjadi investor pemula saham.

1.2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *random sampling*. Teknik *sample random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2001:57). Dalam penelitian ini kami menyebarkan kuesioner secara menyeluruh dan acak kepada seluruh mahasiswa Jawa Tengah.

2. Data dan Jenis Data

2.1. Data Primer

Data primer yaitu sumber data penelitian yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan tidak melalui media perantara (Sugiyono, 2008:193). Data primer dalam penelitian ini adalah hasil observasi dan kuesioner kepada para investor pemula.

2.2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu sumber data penelitian yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2008:193). Data sekunder dalam penelitian ini

diperoleh dari situs resmi yang berkaitan dengan aplikasi, saham, edukasi, dan keuangan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a) Kuesioner

Menurut Sugiyono (2018: 2019) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data primer dari responden.

b) Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Penelitian ini menggunakan jurnal sebagai *literature review* dan melakukan observasi lebih detail terhadap kekurangan penelitian sebelumnya.

b. Analisis Data dan Hasil

1. Teknik Analisis Data

1.1. Analisis Kualitatif

Menurut Sugiyono (2016:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

1.2. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2014:21) metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Adapun model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari suatu penelitian yang telah dilakukan kepada mahasiswa di Jawa Tengah. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data deskriptif kualitatif adalah:

- a) Mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan tentang gambaran penilaian investor muda mengenai aplikasi Investlearn, apakah menurut para investor pemula

aplikasi Investlearn dapat memberikan edukasi dan mentor yang mereka butuhkan, dan dapat menurunkan jumlah kerugian investor pemula akibat tertipu investasi bodong melalui kuesioner yang telah disebar.

- b) Mengidentifikasi masalah yang ada serta menganalisis secara mendalam dan mempelajari komponen-komponen yang terkait dengan sistem aplikasi yang akan dirancang serta pengendalian yang dibutuhkan.
- c) Membuat rancangan aplikasi edukasi dan mentoring yang sesuai dengan yang diinginkan oleh para investor dengan mempertimbangkan kondisi yang ada di lapangan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.
- d) Memberikan rekomendasi atas implementasi perancangan sistem aplikasi yang telah dibuat yang cocok untuk digunakan oleh para investor pemula.

2. Hasil

2.1. Responden

Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah para investor saham pemula dan yang berkeinginan untuk mempelajari saham di lingkup Jawa Tengah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode survei dengan alat pengumpulan data menyebarkan kuesioner secara *online*. Jangka waktu pengumpulan data adalah 1 minggu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, jumlah kuesioner yang disebar adalah 50 kuesioner sesuai dengan sampel penelitian yang ditentukan. Selain itu, jumlah kuesioner yang kembali adalah sebanyak 30 kuesioner, sedangkan jumlah kuesioner yang tidak kembali adalah 20 kuesioner.

Dengan demikian, tingkat pengembalian kuesioner (*respon rate*) adalah 60%. Penelitian mengenai tingkat sampel dan pengembalian dapat dilihat dalam bentuk tabel 2.1.

Tabel 2.1

Sampel dan Tingkat Pengembalian

Jumlah Kuesioner yang disebar	50
Jumlah Kuesioner yang kembali dan digunakan	30
Jumlah Kuesioner yang tidak kembali	20
Tingkat Pengembalian / Respon	60%

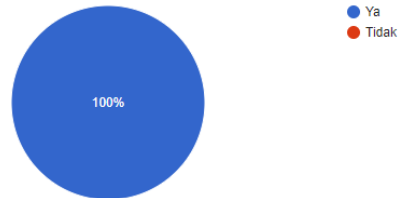
Sumber: Data Primer (diolah)

Berikut data kuesioner beserta jawaban:

Apakah Anda membutuhkan aplikasi INVESTLEARN untuk memudahkan pembelajaran Anda mengenai saham?

1)

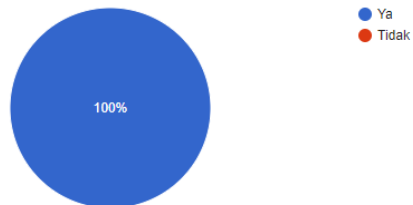
30 jawaban



menyediakan layanan edukasi lebih baik bagi investor pemula:

2)

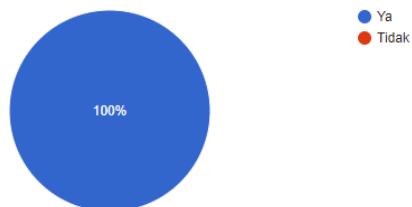
30 jawaban



Apakah menurut Anda tujuan kami telah tepat sasaran untuk memberikan dan menyediakan layanan edukasi lebih baik bagi investor pemula?

3)

30 jawaban



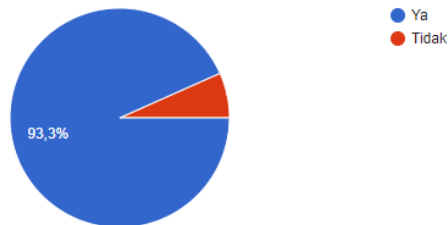
Apakah menurut Anda aplikasi INVESTLEARN penting untuk menunjang pembelajaran Anda lebih dalam mengenai saham?

4)

30 jawaban

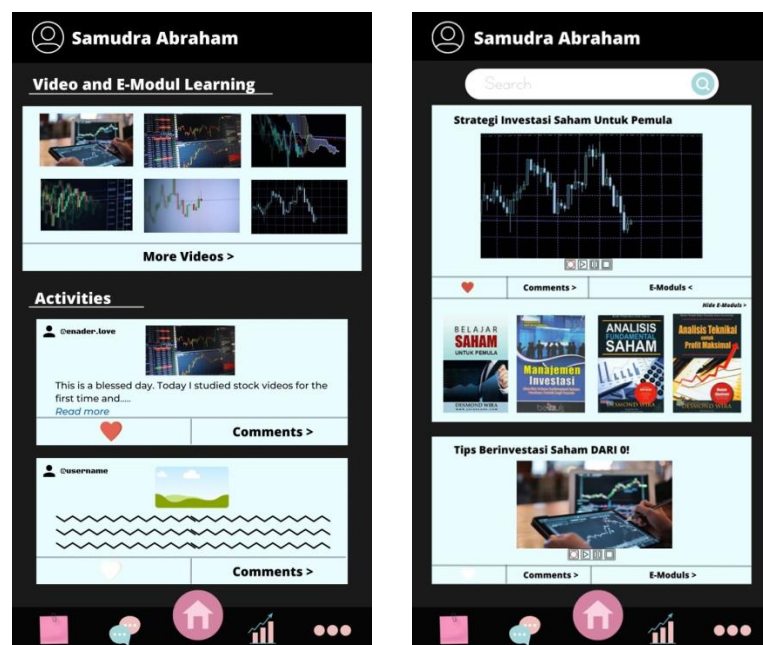


- 5) Apakah menurut Anda fitur-fitur yang penulis sediakan sudah tepat?
30 jawaban



2.2. Desain

Pada tahap ini akan dilakukan beberapa rancangan sebelum membuat aplikasi seperti membuat rancangan tampilan, perancangan basis data. Dalam merancang aplikasi Investlearn dilakukan perancangan sistem terlebih dahulu agar aplikasi yang dibuat dapat terstruktur secara sistematis dengan baik. Adapula perancangan sistem terhadap aplikasi adalah sebagai berikut:



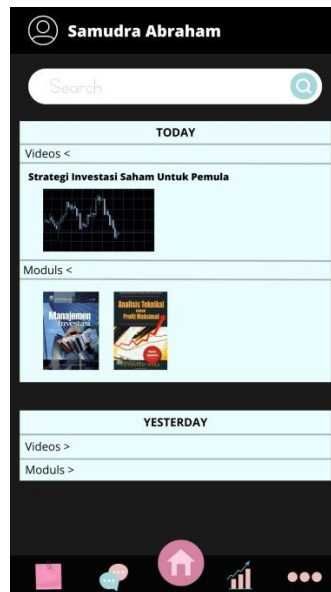
Gambar 1. Tampilan Menu Home Investlearn

Berdasarkan tampilan home page pada aplikasi Investlearn diperoleh beberapa menu informasi yaitu sebagai contoh untuk menu home yang terdiri dari:

- Video dan E-Modul Learning* yaitu kumpulan video dan modul yang dapat digunakan oleh investor pemula untuk meningkatkan pemahamannya. Di dalam tab video akan disediakan modul-modul yang mendukung materi yang telah dipaparkan oleh video,

hal ini bertujuan agar para investor pemula tidak kebingungan saat ingin mencari modul yang sesuai dengan video yang sedang mereka lihat.

- b) *Activities* yaitu fitur yang disediakan untuk para investor pemula yang sedang ingin sharing-sharing di akun nya. Baik itu *sharing* mengenai kegiatan trading, *sharing* pembelajaran, dan lain-lain.



Gambar 2. Tampilan Menu Download Investlearn

Tampilan download disediakan agar para investor pemula dapat mengakses ulang video dan modulnya secara *offline* tanpa harus menggunakan data seluler. Pada tampilan download disesuaikan dengan kapan para pengguna aplikasi Investlearn melakukan download baik video dan modulnya, agar memudahkan pencarian para investor pemula.



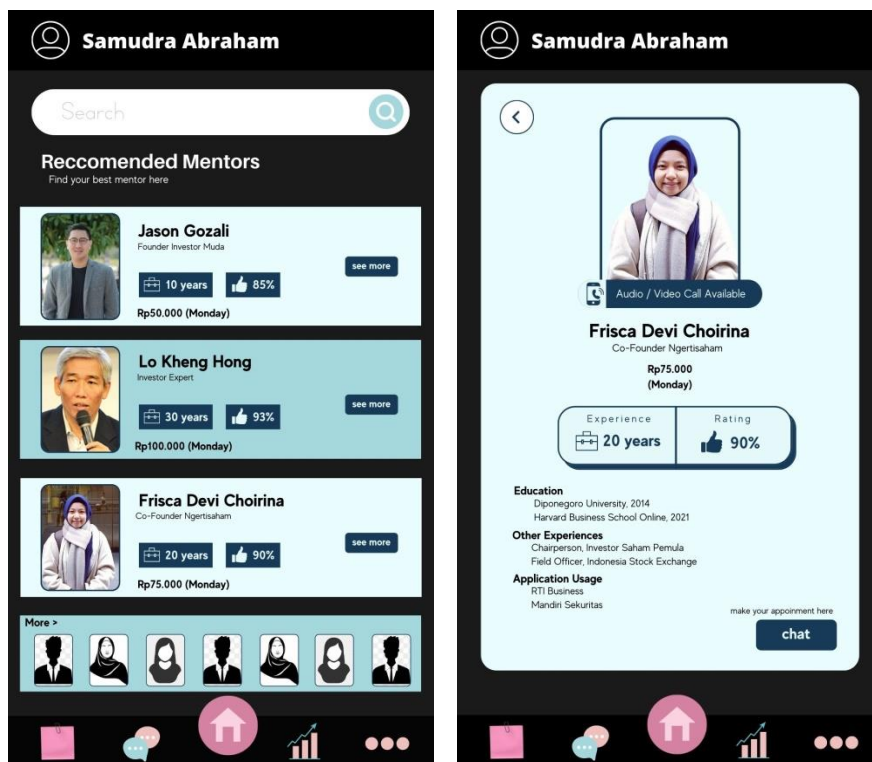
Gambar 3. Tampilan Menu Trade Investlearn

Berdasarkan tampilan trade page pada aplikasi Investlearn diperoleh beberapa menu informasi yaitu sebagai contoh untuk menu trade yang terdiri dari:

- a. *Signal* merupakan fitur yang berisi rekomendasi saham berupa signal buy atau sell yang dapat menjadi acuan para trader untuk melakukan trading. Tentu tidak asal dalam merekomendasikan untuk trading, kami juga memberikan alasan berupa analisa teknikal yang juga akan dijelaskan pada tiap rekomendasi saham. Jadi trader tahu alasan dia harus buy atau sell sehingga bisa menjadi trader mandiri yang bisa menganalisa sendiri.
- b. *Chart* yaitu tampilan untuk melihat pergerakan harga saham yang bisa dilihat dalam bentuk grafik dimana pergerakan harga saham dapat dilihat dalam beberapa time frame dalam suatu perdagangan saham. Time frame yang disediakan yaitu 1 menit, 5 menit, 1 jam, 4 jam, 1 hari, 1 minggu, 1 bulan, hingga 1 tahun.
- c. *Watchlist* yaitu kumpulan beberapa list saham perusahaan yang dapat dilihat dan ingin dipantau berdasarkan list yang telah dibuat sesuai keinginan pemilik akun.
- d. *Virtual Account* yaitu fitur yang dapat digunakan pengguna aplikasi untuk berlatih trading di akun virtual sebelum terjun langsung di akun asli. Pada awal registrasi setiap pemilik akun diberikan dana virtual sebesar Rp. 100.000.000,- yang bisa digunakan langsung untuk memulai berinvestasi khususnya membeli salah satu

instrumen investasi yaitu saham, jual-beli saham sesuai dengan modal virtual yang telah disediakan yaitu sebesar seratus lima puluh juta rupiah.

- e. Buka RDN merupakan fitur yang dibuat untuk para trader maupun investor pemula yang ingin terjun langsung ke perdagangan saham yang real dengan menggunakan akun asli dan menggunakan uang asli. Dengan tujuan memudahkan trader dan investor pemula untuk membuka Rekening Dana Nasabah (RDN) pada sekuritas tertentu.
- f. Diskusi merupakan fitur chat untuk setiap pengguna aplikasi agar dapat saling mengirim pesan. Yang juga akan terhubung ke channel telegram milik tim Investlearn untuk para investor maupun trader pemula dapat saling berbagi dan bertanya satu sama lain.
- g. *News* yaitu fitur yang disediakan para pengguna untuk dapat mengakses berita-berita terbaru mengenai saham.



Gambar 4. Tampilan Menu Chat Mentor Investlearn

- a) Tampilan chat mentor disediakan agar pengguna dapat menggunakan layanan berkonsultasi dengan mentor ahli yang tersedia, baik melalui chat maupun audio/video call dengan perbandingan harga sesuai kebutuhan dan keadaan financial investor. Hal

ini dapat menyelesaikan permasalahan investor pemula yang kesulitan dalam mencari mentor yang cocok untuk mereka.

- b) Tampilan terakhir yaitu more, tampilan account menampilkan fitur-fitur yang berkaitan dengan akun pengguna seperti profil, *settings*, tema, *help center*, *history* pemesanan konsultasi, dan video, aktivitas, beserta modul yang pengguna sukai.

4. Diskusi, Implikasi, Simpulan, dan Keterbatasan Penelitian

4.1. Diskusi

Peneliti mengangkat judul “Mentoring dan Edukasi Investasi Berbasis Aplikasi Guna Mendorong Peningkatan Investor Pemula” dalam rangka untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kegiatan mentoring dan edukasi investasi yang disajikan dalam bentuk aplikasi terhadap peningkatan investor pemula. Sehubungan pula dengan tren saat ini bahwa investasi menjadi topik hangat yang sering dibicarakan oleh masyarakat sejak mulainya pandemi. Fenomena pemutusan hubungan kerja dan pemotongan gaji pegawai selama pandemi membuat masyarakat mau tidak mau harus mencari sumber pendapatan lain yang bisa menopang kebutuhannya sehingga sebagian besar memutuskan untuk memulai investasi. Adapun beberapa diantaranya dilatarbelakangi oleh pengisian waktu luang akibat adanya pembatasan kegiatan diluar rumah maupun penerapan bekerja dari rumah.

Peneliti beranggapan bahwa aplikasi merupakan sebuah platform yang tepat mengingat teknologi sudah semakin berkembang untuk dijadikan sasaran tempat edukasi yang tepat untuk para pemula dan masyarakat yang awam tertarik untuk berinvestasi karena kemudahan yang didapat dalam menerima mentoring serta edukasi melalui sebuah aplikasi. Oleh karena itu, sesuai dengan judul yang dipilih, peneliti mencoba untuk membuat aplikasi dilengkapi fitur-fitur yang diharapkan berguna untuk para investor pemula dalam memulai langkahnya pada dunia investasi.

4.2. Implikasi Teoretis dan Praktis

- **Implikasi Teoretis**

Dalam belajar berinvestasi dan trading saham diperlukan mentor atau pendampingan. Seperti yang kami sediakan dalam aplikasi yaitu berupa chat konsultasi

dengan mentor. Dimana para responden menyukai akan hal tersebut. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa mentor sangat perlu dalam proses belajar.

Kualitas dan kemudahan aplikasi edukasi sangat mempengaruhi minat investor pemula dalam belajar. Bukan rahasia lagi bahwa para generasi muda saat ini anti ribet dan sangat memperhitungkan akan kualitas dan kemudahan karena semakin banyaknya pilihan aplikasi belajar saham. Maka jika tidak berkualitas maka tidak akan dilirik sedikitpun.

- **Implikasi Praktis**

Hasil penelitian ini digunakan untuk pedoman bagi para pelaku edukasi saham melakukan edukasinya ke masyarakat khususnya yang berbentuk aplikasi. Aplikasi edukasi saham harus dilengkapi dengan fitur yang lengkap dan dibutuhkan untuk menunjang dalam belajar mengenai investasi dan trading saham. Selain fitur yang lengkap, diperlukan juga tampilan aplikasi yang ramah, simpel, dan modern guna meningkatkan minat para investor muda untuk belajar.

4.3. Kesimpulan

Aplikasi investasi digital saat ini sedang marak digunakan. Seiring berkembangnya teknologi menghasilkan inovasi yang dapat memudahkan masyarakat untuk memulai terjun ke dalam dunia investasi dengan mudah hanya melalui platform online. Hal tersebut tentu memunculkan banyak kegiatan edukasi seputar investasi mengingat bagaimana semenjak pandemi *covid* pada tahun 2020, tercatat bahwa *Single Investor Identification (SID)* yang terdaftar di Indonesia meningkat. Berbagai media online pun dimanfaatkan untuk memberikan edukasi terkait investasi bahkan dibuat aplikasi sebagai platform yang dapat dijadikan pegangan bagi masyarakat yang ingin memulai investasi dengan mengakses informasi dan menambah pemahaman investasi melalui aplikasi tersebut. Fitur-fitur yang dibuat pada aplikasi investasi digital ini semakin bervariasi dan berkembang menjadi lebih baik dengan meningkatkan dalam hal kegunaan, kemudahan, dan keamanan pada aplikasi guna mendorong masyarakat terutama para investor pemula untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Edukasi pada aplikasi Investlearn telah tepat sasaran dan berpengaruh positif terhadap tingkat pemahaman investor pemula. Hal ini menunjukkan adanya

penilaian baik dari responden mengenai aplikasi Investlearn yang memberikan informasi terkait investasi melalui fitur-fitur seperti pembelajaran dalam bentuk video dan e-modul learning, fitur konsultasi dengan mentor yang telah berpengalaman dalam bidang investasi, dan juga disediakan fitur diskusi agar setiap pengguna dapat saling memberikan informasi. Adapun fitur seperti signal, chart, watchlist, virtual account, berita terkini terkait dunia investasi, serta pembukaan Rekening Dana Nasabah (RDN) yang tersedia pada aplikasi Investlearn dinilai penting sebagai media pembelajaran.

- 2) Persepsi kepercayaan dan kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi Investlearn. Responden menilai bahwa fitur-fitur yang disajikan pada aplikasi Investlearn memiliki kegunaan yang lengkap untuk menambah pemahaman para investor pemula dan kepercayaannya akan aplikasi Investlearn.
- 3) Tingkat minat penggunaan aplikasi Investlearn dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan keamanan dari para penggunanya. Fitur yang disediakan pada aplikasi Investlearn disajikan dalam bentuk yang sederhana agar pengguna dapat mudah untuk mengakses segala informasi terkait investasi dalam satu aplikasi. Selain itu, data diri yang didaftarkan pada aplikasi dilindungi untuk keamanan para pengguna serta disediakan fitur help center agar para pengguna dapat melaporkan apabila terdapat suatu kendala.

Oleh karena itu, dari penelitian ini ditemukan bahwa berbagai fitur edukasi yang tersedia pada aplikasi Investlearn dengan mempertimbangkan sisi kepercayaan pengguna, kegunaan, kemudahan, dan keamanannya mampu mendorong minat masyarakat khususnya investor pemula untuk menggunakan aplikasi Investlearn. Kemudahan dalam mengakses pengetahuan investasi, serta kejelasan sumber informasi dari aplikasi ini yang salah satunya bisa didapatkan oleh mentor berpengalaman menjadi batu loncatan bagi masyarakat yang ingin memulai investasi sehingga aplikasi edukasi investasi ini mampu mendorong peningkatan investor pemula.

4.4.Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih

menyempurnakan penelitiannya karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain :

1. Objek penelitian hanya di fokuskan pada *social media* Instagram dan Whatsapp yang mana hanya dua dari banyak *social media* lain yang juga banyak terdapat aktivitas jual beli seperti Facebook, Twitter, dan LinkedIn.
2. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya.
3. Aplikasi Investlearn hanya memiliki fokus pada jenis investasi financial asset yaitu saham, yang mana hal ini masih perlu untuk dikembangkan serta tampilan design yang kuno dikarenakan tim penulis belum memiliki kerja sama dengan pihak yang ahli di bidangnya.
4. Jumlah responden hanya 30 orang, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.

5. Daftar Pustaka

- Departemen Komunikasi. *Posisi Investasi Internasional Indonesia Triwulan IV 2020 Meningkat, Didukung Penguatan Aliran Masuk Modal Asing.* https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_237921.aspx. Diakses pada 3 Maret 2022 pukul 19:02.
- Desmayanti dan Zulaikha. (2012). Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Fasilitas E Filing Oleh Wajib Pajak Sebagai Sarana Penyampaian SPT Masa Secara Online dan Realtime (Kajian Empiris di Wilayah Kota Semarang). *Diponegoro Journal of Accounting*, 1(1). 1-12.
- Melasari, C., Suroso, A., Banani, A. (2018). Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan, Kemudahan, Privacy Risk, Time Risk, dan Financial Risk Terhadap Minat Penggunaan Mobile Banking Bank Muamalat. *Performance*, 25(1), 11-23.
- Mukherjee, A. dan Nath, P. (2003). A Model of Trust in Online Relationship Banking. *The International Journal of Bank Marketing Bradford*, 21 (1), 5.

- Prasetya, dkk. (2015). Aplikasi Smart Investment Planner Berbasis Web. *Jurnal Comtech*, 6(2), 281 - 290.
- Sari, dkk. (2019). Analisa Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet (Studi Kasus Produk Gopay dan LinkAja Pada Masyarakat Pengguna di Wilayah Jabodetabek). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 18(2), 126-134.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Titis, Wina. (2011). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Perilaku Wajib Pajak untuk Menggunakan E-filling*. Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Diponegoro.
- Yushita, Amanita Novi. Pasar Modal. Diakses pada 5 Maret 2022 pukul 20:30. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132318570/pendidikan/pasarmodal.pdf>.