

ABSTRAK

Peningkatan teknologi khususnya internet di masyarakat, menyebabkan banyaknya perusahaan saling bersaing dalam memanfaatkan digital dalam memasarkan produknya. Oleh karena itu, diperlukan *tools* yang dapat digunakan untuk memprediksi kesuksesan suatu produk. Tujuan dari penelitian ini adalah dapat membangun *tools* yaitu model matematis untuk memprediksi kesuksesan dalam mengembangkan *e-Wallet* di Indonesia sehingga dapat menjadi acuan *developer* untuk bersaing di era digital.

Pada penelitian ini objek berjumlah 19 *e-Wallet* yang telah memiliki izin oleh Bank Indonesia, misalnya ShopeePay, DANA, OVO, Gopay, Ezeelink, dan sebagainya. Kemudian, objek dibagi menjadi dua yaitu *training set* dan *test set* yang digunakan sebagai validasi. Pemilihan faktor kesuksesan diperoleh dari *business model canvas* yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu *must-be requirements*, *one dimensional requirements* dan *attractive requirements*. Model matematis yang dipilih berdasarkan nilai R^2 dengan kemampuan prediksi yang terbesar.

Model matematis yang terpilih pada penelitian ini memiliki R^2 sebesar 27,11% dengan kemampuan prediksi sebesar 10,93%. Variabel yang menjadi faktor kesuksesan adalah *download delay*, *brand*, keamanan untuk *must-be requirements*, *usabilitas* untuk *one dimensional requirements* dan *information* atau *content*, *navigation* atau *organization* untuk *attractive requirements*.

Kata Kunci : Kesuksesan Produk, *e-Wallet*, Model Kano

ABSTRACT

In this era advanced technology especially the internet in our community causes many companies try to compete in utilizing digital to introduce their products. Therefore, we need tools that can be used to predict the success of a product. The purpose of this research is to be able to build tools that are mathematical models to predict success in developed e-Wallet in Indonesia so it can become a reference for developers to compete in the digital age.

The objects in this study are 19 e-Wallets that have been licensed by Bank Indonesia, for example ShopeePay, DANA, OVO, Gopay, Ezeelink, and so on. Then, the object is divides into two namely training set and test set which are used as validation. The selection of success factors is obtained from the business model canvas which is grouped into three categories, namely must be requirement, one dimensional requirement and attractive requirement. The mathematical model was chosen based on the value of R^2 with the greatest predictive ability.

The mathematical model chosen in this study has an R^2 of 27,11% with a predictive ability of 10,93%. The variables that become success factors are download delay, brand , safety for must be requirement, factors are usability for one dimensional requirement and information or content, navigation or organization for attractive requirement.

Keyword : Product Success, e-Wallet, Kano Model