

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi digital sudah maju pesat dari pada beberapa tahun yang lalu seperti dengan munculnya begitu banyak layanan yang berbasis digital baik dari *software*, *hardware* dan perangkat pendukung lain yang dapat menunjang kebutuhan manusia yang begitu banyak. perkembangan teknologi digital ini dapat dilihat dari banyaknya pengguna *Smartphone* dan *Internet* yang selalu meningkat dari tahun-tahun sebelumnya.

Berdasarkan hasil survey yang di laksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 bahwa pengguna *internet* di Indonesia mencapai 171,17 Juta jiwa atau sebesar 64,8% dari total penduduk Indonesia 264,16 juta dengan kata lain persentase pertumbuhan pengguna internet dari tahun 2017 mengalami kenaikan sebesar 10,12% (Perilaku & Indonesia, 2018). Total pengguna internet di kalangan Mahasiswa telah mencapai 92.1 % sampai tahun lalu.

Perkembangan teknologi berbasis digital saat ini sudah mulai menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan semua orang yang selalu terhubung dengan *Smartphone* dan Internet sehingga ini adalah gaya hidup baru yang mempermudah aktivitas sehari-hari masyarakat karena fasilitas layanan berbasis digital berada di dalam genggam tangan mereka. Hal itulah yang mulai mendorong para pengembang untuk mulai

membuat bisnis *start up* yang berbasis teknologi digital, yang salah satunya adalah *financial technology (fintech)*.

Financial technology (fintech) adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran (Indonesia, 2017). Dari waktu ke waktu layanan keuangan selalu mengalami evolusi seperti di era sekarang, meskipun layanan keuangan sejak dahulu sudah mendapatkan sentuhan teknologi seperti Anjungan Tunai Mandiri (ATM), kartu debit dan lain sebagainya, tetapi di era sekarang lebih banyak berbagai fitur layanan keuangan yang berbasis teknologi digital yang mulai bermunculan sehingga diharapkan dapat menjawab kebutuhan masyarakat .

Proses akuntansi sekarang memakai teknologi memiliki dampak yang sangat signifikan dimana percepatan dalam pemilihan investasi, pembayaran dan pencatatan menjadi lebih cepat dan akurat sesuai dengan pedoman akuntansi.

Fintech & Implementasinya, (2018) Aktivitas-aktivitas *Fintech* keuangan dapat diklasifikasikan ke dalam 5 (lima) kategori yaitu; 1. Pembayaran, transfer, kliring dan penyelesaian (*Payment, Clearing and Settlement*); 2. Deposito, pinjaman dan penambahan modal (*Deposits, Lending and Capital Raising*); 3. Manajemen Risiko (*Risk*

Management); 4. Dukungan Pasar (*Market Support*); 5. Manajemen Investasi (*Investment Management*).

Perusahaan yang telah berizin dan terdaftar pada Otoritas Jasa Keuangan (OJK) terdapat 127 perusahaan Per tanggal 7 Agustus 2019 dimana 119 adalah perusahaan konvensional dan 8 perusahaan syariah, jumlah ini naik sangat signifikan dari tahun sebelumnya yang jumlahnya 64 perusahaan. hal ini terbukti dari data yang diunggah oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bahwa jumlah *Fintech* baik yang masih dalam pendaftaran maupun yang sudah terdaftar masih terus mengalami peningkatan (Otoritas Jasa Keuangan, 2019).

Hal ini merupakan sinyal yang positif karena dengan banyaknya perusahaan *fintech* yang terdaftar dan berizin maka diharapkan dapat membuat kenyamanan dan kepercayaan masyarakat untuk menggunakan jasa keuangan *Fintech* berbasis teknologi digital semakin meningkat. Pihak yang berwenang dalam mengatur operasional *fintech* di Indonesia adalah Bank Indonesia (BI), Otoritas Jasa Keuangan (OJK), Asosiasi Fintech Indonesia (AFTECH), Asosiasi Fintech Pendanaan Bersama Indonesia (AFPI) dan Kementrian Komunikasi dan Informasi (KEMKOMINFO). Regulasi dari pihak yang berwenang adalah hal yang penting untuk menumbuhkan industri *fintech* di Indonesia dan juga menjadikan konsumen merasa nyaman saat bertransaksi.

Industri *fintech* di Indonesia hingga saat ini telah berkembang dengan begitu cepat dan hal itulah yang mulai di lirik oleh perusahaan

penyedia layanan *fintech* untuk turut meramaikan pasar. Perbankan juga tidak mau kalah dan saat ini sudah mulai ada yang berkolaborasi dengan *fintech* yang ada maupun membuat produk baru sendiri, bahkan ada pula yang memulai membangun anak usaha mereka untuk bersaing dengan model bisnis baru di industri *fintech*.

Berdasarkan laporan *Fintech* tahun 2018 Industri keuangan atau *financial technology* (*fintech*) di Indonesia masih didominasi oleh sektor *Payment* sebesar 38%, *Lending* sebesar 31%, *Personal Finance & Wealth Management* sebesar 8% dan sisanya di isi oleh sektor lainnya (Report, 2018). Sektor pembayaran masih menjadi primadona di masyarakat Indonesia hingga saat ini, salah satu faktor yaitu banyaknya promo yang di berikan oleh masing-masing pengembang *fintech* hal itulah yang menjadi pendorong masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran berbasis digital seperti OVO, Go Pay, Link Aja, Dana dan lain-lain.

Indonesia saat ini dan kedepan masih berpotensi untuk berkembangnya industri *Fintech* hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya pengguna *gadget* dan juga *internet* yang terus bertambah di tambah lagi pada tahun 2020 Indonesia mendapat bonus demografi dimana usia produktif lebih banyak dari usia non produktif sehingga pengembangan layanan *Fintech* kedepannya masih memiliki prospek yang sangat menjanjikan.

Lembaga akademisi Universitas Cenderawasih memiliki sebuah peran penting dalam berupaya mengembangkan layanan *Fintech*,

walaupun masih terbilang gagasan baru di lingkungan kampus kendati demikian, kampus harus mempersiapkan diri untuk mulai membudidayakan *fintech* ini. karna tujuan adanya *fintech* ini adalah tidak lain untuk mempermudah segala urusan baik mahasiswa, dosen maupun kegiatan akademik yang lain. Pengenalan yang secara terus menerus dilakukan adalah agar mahasiswa mulai membiasakan diri untuk tau dalam menggunakan *fintech* dalam kehidupan mereka sehari-harinya, karena mahasiswa ini adalah produk atau output yang di hasilkan dari Universitas Cenderawasih sehingga setidaknya tahu cara bertransaksi menggunakan *fintech* di jaman yang serba maju seperti saat ini.

Fenomena yang terjadi belakangan ini seperti mulai maraknya bisnis yang di jalankan oleh para mahasiswa sudah di mulai dengan berbasis layanan *fintech* dalam hal pembayarannya tidak harus *cash on delivery (COD)*.

Fenomena yang terjadi di kalangan dosen sampai sejauh ini peneliti amati masih banyak juga dosen yang menggunakan layanan dari perbankan, di mana dalam proses pembuatan akun hingga penggunaan masih memakan waktu yang lama dan rumit. sehingga *fintech* muncul sebagai salah satu solusi.

Bursa Efek Indonesia (BEI) merupakan pasar modal untuk berbagai instrument keuangan yang dapat diperjual belikan baik dalam bentuk utang ataupun modal sendiri. BEI berperan besar bagi perekonomian negara karena BEI sebagai pasar modal menyediakan

fasilitas yang mempertemukan dua kepentingan, yaitu pihak yang memiliki kelebihan dana dan pihak yang membutuhkan dana, serta memberikan kesempatan memperoleh imbalan (*return*) bagi pemilik dana sesuai dengan karakteristik investasi yang di pilih. Adanya pasar modal diharapkan aktivitas ekonomi menjadi meningkat, karena pasar modal merupakan alternatif pendanaan bagi perusahaan-perusahaan untuk dapat meningkatkan pendapatan perusahaan dan pada akhirnya dapat memberikan kemakmuran bagi masyarakat luas.

Fenomena yang terjadi saat ini dengan *internet banking* adalah kita bisa melakukan berbagai transaksi perbankan di penjuru dunia tanpa terikat waktu dan hanya membutuhkan koneksi internet. setelah *smartphone* semakin mudah untuk dimiliki, berbagai bank mulai melirik aplikasi *m-banking*. dibandingkan dengan *sms banking* dan juga *internet banking*, *m-banking* lebih di minati para nasabah. mereka bisa menggunakan fasilitas *m-banking* dengan sangat mudah untuk menyelesaikan segala transaksi perbankan. perkembangan pengguna *e banking* di Indonesia cukup pesat.

Hadirnya berbagai layanan inovasi yang di buat oleh perusahaan teknologi digital adalah untuk mempermudah aktifitas setiap individu agar produktivitasnya menjadi meningkat di bandingkan dengan tidak menggunakan teknologi digital. Selain dari itu pihak pengembang juga mengharapkan agar dengan selalu membuat fitur-fitur yang lebih lengkap agar menarik lebih banyak pengguna baru.

Hadirnya layanan *fintech* dan ditambah Dengan banyaknya pengguna di bidang *fintech* pengembang berharap dapat menjadi perusahaan berskala besar seperti yang saat ini Indonesia miliki yaitu 3 *Unicorn* dan 1 *Decacorn* di industri *Fintech* yaitu seperti Tokopedia, Bukalapak, Traveloka, dan Gojek. kemudian yang tidak kalah menarik bahwa ada 1 *Unicorn* baru di Indonesia di tahun 2019 yaitu OVO yang saat ini memiliki nilai valuasi adalah \$2.9 Miliar, sehingga pada saat ini Indonesia telah memiliki 4 *Unicorn* dan 1 *Decacorn* (CNBC Indonesia, 2019).

Hal ini belum direspon oleh seluruh masyarakat dengan mulai beradaptasi oleh perkembangan yang terjadi dengan teknologi digital atau dengan katalain masih menggunakan cara tradisional dalam bertransaksi. Menurut hasil survey yang di lakukan APJII dari jumlah 171,17 juta pengguna internet 56% belum pernah bertransaksi menggunakan *e-commerce* alasan dari tidak pernah bertransaksi adalah tidak tau cara menggunakan aplikasi, khawatir barang tidak sampai dan merasa rumit kalau harus transfer (Annur, 2019).

Theory Planned Behavior (TPB) adalah teori pertama yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis minat bertransaksi menggunakan *Fintech*. Teori ini di kembangkan oleh Ajzen pada tahun 1988 yang digunakan untuk menjelaskan bahwasannya kepercayaan dan risiko dapat mempengaruhi seseorang berminat untuk menggunakan suatu teknologi (Ardhiani, 2015).

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori kedua yang biasa digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan teknologi. Teori yang di kembangkan oleh Davis pada tahun 1989 silam menjadikan variabel persepsi manfaat (*Perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived easy of use*) sebagai alat ukur untuk menganalisis penerimaan individu terhadap penggunaan suatu teknologi (Ardhiani, 2015).

Transaksi dengan menggunakan *fintech* memiliki dampak terhadap percepatan dalam pelaporan ataupun kecepatan dalam pemilihan investasi sehingga dengan menggunakan *fintech* tidak mengurangi sedikitpun nuansa akuntansi yang berlaku di dalamnya.

Persepsi kemudahan penggunaan adalah suatu anggapan individu bahwa dengan menggunakan suatu teknologi maka tidak akan mengeluarkan usaha yang lebih dengan kata lain dengan menggunakan teknologi tidak mempersulit pekerjaannya. Pada dasarnya setiap teknologi diciptakan guna mempermudah aktivitas setiap individu, sehingga dengan mudahnya teknologi maka individu semakin mau dalam menggunakan teknologi. Dalam persepsi pengguna *fintech* hingga saat ini masih menganggap merasa kesulitan dalam menggunakan produk-produk layanan keuangan digital walaupun di dalam aplikasi sudah di jelaskan dengan jelas tatacara penggunaannya. Hal ini juga yang menjadi alasan dari para mahasiswa, dosen dan investor yang belum menggunakan

fintech, karena dianggap dengan menggunakan *fintech* lebih rumit di bandingkan bertransaksi secara langsung.

Hal ini juga dapat dilihat dengan banyaknya kaum *milenial* yang belum mengoptimalkan *gadget* yang mereka miliki. Kebanyakan *gadget* yang digunakan oleh penggunanya lebih di operasikan untuk bermain di *game*, *social media* dan aplikasi hiburan lainnya. seperti yang kita semua ketahui bahwa banyak aplikasi yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari seperti *Finansialku*, *Gmail*, *Microsoft* dan lain sebagainya. Dalam penggunaan teknologi seharusnya sudah mulai untuk dibiasakan sehingga ketika ada inovasi baru kita sebagai pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan layanan teknologi ini.

Kusumasari et al., (2015) Menjelaskan bahwa Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kualitas, kuantitas dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar persentase target yang ingin dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Pada penelitian ini yang penulis maksudkan efektivitas adalah hasil yang dihasilkan oleh pengguna dari penggunaan teknologi sesuai dengan tujuannya. Kekurangan dari *fintech* adalah belum banyak yang bisa melayani transaksi dengan pembayaran yang berbasis digital hal itulah yang juga menjadi faktor dari beberapa pengguna yang mengeluhkan karena harus tetap menyediakan uang tunai terlebih di kawasan kampus.

Risiko merupakan suatu dimana adanya ketidakpastian yang dirasakan oleh pengguna yang dapat menimbulkan suatu kerugian kepada

pengguna. Risiko yang di khawatirkan oleh pengguna adalah risiko kejahatan *cyber* (*Cyber Risk*). Kejahatan yang di lakukan pelaku *cyber* dapat mengancam setiap transaksi yang di lakukan konsumen, selain dari itu keamanan data pribadi pun rentan terjadi kebocoran di tangan perusahaan dimana semua itu akan merugikan pihak konsumen.

Bisnis *fintech* ini adalah bisnis yang bergantung pada *trust* atau kepercayaan dari pengembang dan pengguna, dimana jika terjadi kebocoran data, pemalsuan data, penyalahgunaan data dan lain sebagainya hal tersebut dapat mencederai kepercayaan antara pengguna dan juga pengembang begitu pula sebaliknya. Dalam bisnis ini dimana antara pengguna dan pengembang tidak dipertemukan secara langsung, karena dalam penggunaannya *fintech* dilakukan dengan jarak jauh.

Banyaknya berbagai resiko yang berpotensi untuk merugikan pengguna dan juga pengembang maka dari itu pengembang harus lebih meningkatkan tingkat keamanan dari layanan yang dimilikinya, kemudian mempermudah dalam fasilitas komplain disaat terjadi hal-hal yang tidak sesuai dengan yang biasanya di lakukan oleh penggunanya dalam bertransaksi, serta selalu memberikan edukasi kepada setiap calon pengguna baru sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan yang dilakukan oleh para penggunanya secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas , Risiko terhadap Minat dan Penggunaan *Fintech*” dengan minat sebagai

variabel mediasi. Dengan variabel independen (X) adalah Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), Efektivitas (X2) dan Risiko (X3) , variabel mediasi (Z) Minat sedangkan variabel Dependen (Y) adalah Penggunaan *Fintech*. Dengan objek penelitian adalah lingkungan Universitas Cenderawasih. Sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan di Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian penulis di atas, maka di rumuskan masalah penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan *financial technology (fintech)* ?
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* ?
3. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* dengan minat sebagai mediasi ?
4. Apakah efektivitas berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan *financial technology (fintech)* ?
5. Apakah efektivitas berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* ?

6. Apakah efektivitas berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* dengan minat sebagai mediasi ?
7. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan *financial technology (fintech)* ?
8. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* ?
9. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* dengan minat sebagai mediasi ?
10. Apakah Minat dapat berpengaruh terhadap Penggunaan *Financial Technology (Fintech)* ?
11. Apakah persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko dapat berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* secara bersama-sama ?
12. Apakah ada perbedaan minat antara mahasiswa, dosen dan investor dalam penggunaan *financial technology (fintech)*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat dalam menggunakan *financial technology (fintech)*.

2. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)*.
3. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* dengan minat sebagai mediasi.
4. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh efektivitas terhadap minat dalam menggunakan *financial technology (fintech)*.
5. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh efektivitas berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)*.
6. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh efektivitas berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* dengan minat sebagai mediasi.
7. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh Persepsi Risiko Berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan *financial technology (fintech)*.
8. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh persepsi risiko berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)*.

9. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh persepsi risiko berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* dengan minat sebagai mediasi.
10. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris Minat dapat berpengaruh terhadap penggunaan *financial technology (fintech)*.
11. Untuk Menganalisis dan memberikan bukti empiris pengaruh Persepsi kemudahan penggunaan, Efektivitas dan Risiko terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* secara bersama-sama.
12. Untuk menganalisis dan memberikan bukti empiris perbedaan minat antara mahasiswa, dosen dan investor dalam Penggunaan *financial technology (Fintech)*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Akademik
 - a. Sebagai referensi bagi pihak lain yang tertarik dengan kajian mengenai pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, risiko terhadap minat dan penggunaan *Fintech* dengan minat sebagai variabel mediasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas, Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan *financial technology (Fintech)* di lingkungan kampus.
 - b. Bagi pengembang *Fintech* , hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam membuat sistem layanan keuangan berbasis

teknologi sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, dosen serta investor.

- c. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proposal ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai landasan teori yang terdiri dari kerangka teoritis, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai sampel dan populasi penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi karakteristik responden, analisis deskriptif, pengujian-pengujian yang dilakukan (uji validitas, reliabilitas, model fit dan

pengujian variabel secara langsung dan tidak langsung), dan pembahasan hasil yang diperoleh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari bab I sampai bab IV, keterbatasan dalam melakukan penelitian dan saran dari penulis.