

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkebangnya dunia digital saat ini bukan merupakan hal asing bagi masyarakat Indonesia. Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat yang akan memberikan kemudahan dalam mengakses suatu informasi serta kemudahan dalam mengelola sumber daya secara efektif dan efisien. Pertumbuhan internet juga turut serta mempengaruhi kehidupan masyarakat, kehidupan yang dekat dengan gadget dan internet. Pertumbuhan internet juga melahirkan inovasi khususnya dalam teknologi keuangan (*financial technology*) yang dapat mempermudah akses masyarakat terhadap layanan keuangan (Rahma, 2018), Pertumbuhan internet juga telah membuka konektivitas untuk sektor usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) yang memainkan peran vital dalam perekonomian. Perkembangan teknologi yang terjadi dapat membuka peluang pasar yang lebih luas bagi pelaku UMKM.

Fintech merupakan layanan keuangan berbasis teknologi yang memiliki peranan dalam membantu wirausahawan dalam berbagai kegiatan seperti dana pinjaman dan pengiriman uang dengan menggunakan aplikasi online yang terhubung ke internet sehingga tidak ada lagi pembatasan dalam hal jarak dan waktu membuat fintech menjadi kemudahan dalam hal keuangan bagi setiap orang (Yahya & Pratitha, 2021)

Dengan pesatnya kemajuan teknologi memberikan banyak sekali kemudahan berwirausaha dalam meningkatkan suatu bisnis serta memberikan kesempatan untuk memasarkan secara lebih luas dalam memperoleh keuntungan yang maksimal. E-commerce dapat digunakan juga sebagai salah satu metode pengembangan bisnis secara luas bagi para wirausaha. (Yeni, 2022) menuliskan bahwa e-commerce merupakan transaksi digital yang digunakan untuk proses perdagangan dan pemasaran barang ataupun jasa serta dapat melakukan pengiriman dana, pertukaran produk, pelayanan dan data dengan memanfaatkan sistem elektronik yang menggunakan jaringan internet. Wirausaha hanya membuat web di internet untuk memasarkan produk dengan biaya promosi yang masih terjangkau dalam ekspansi bisnisnya.

Salah satu metode termudah serta tercepat mengakses e-commerce dengan menggunakan mobile application yang siap pakai dalam mempermudah perkembangan bisnis. Mobile application merupakan aplikasi yang dibuat secara spesial untuk platform mobile (seperti IOS dan Android, serta windows mobile) (JAINURI, NURASIAH, & HERMILASARI, 2022). Penggunaan mobile application di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan di tahun 2022 lebih dari 7,7 miliar pengunduhan mobile application, dalam kenaikan pemakaian mobile application tidak sepadan dengan jumlah wirausaha di Indonesia yang berkisar 3,47% atau hanya sekitar 9 juta jiwa. Mobile application menaikkan fungsionalitas dari fitur mobile tertentu. tetapi tidak semua wirausaha menggunakan mobile application dalam usahanya.

semakin memudahkan segala kebutuhan termasuk dalam bertransaksi dengan menggunakan *e-wallet*, Layanan yang juga disebut dompet digital ini menawarkan berbagai kemudahan dan kenyamanan dalam proses pembayaran, *e-wallet* sendiri merupakan alat pembayaran digital yang memudahkan penggunaanya dalam bertransaksi secara online, kemudahan *e-wallet* dapat dirasakan oleh penggunaanya baik dalam aktivitas jual maupun beli, tak hanya untuk pembeli, *e-wallet* juga memberikan banyak manfaat bagi pelaku UMKM dalam mempermudah proses pembayaran pada bisnis

Berdasarkan Penjelasan Umum Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, UMKM merupakan kegiatan usaha yang mampu memperluas lapangan kerja dan memberikan pelayanan ekonomi secara luas kepada masyarakat, dan dapat berperan dalam proses pemerataan dan peningkatan pendapatan masyarakat, mendorong pertumbuhan ekonomi, dan dapat berperan dalam mewujudkan stabilitas nasional (Indonesia Patent No. 20, 2008). Di era semakin berkembangnya teknologi saat ini sektor UMKM di Indonesia masih memiliki kekurangan yang menjadikan hal tersebut menjadi kelemahan para pelaku UMKM dalam mengembangkan usahanya, salah satu kelemahan tersebut adalah terkait dengan inovasi keuangan yang dapat meningkatkan produktivitas kinerja usaha tersebut .

Pada proses pemulihan ekonomi Indonesia pasca covid-19 saat itu, sektor UMKM mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan sistem perekonomian di Indonesia yang dapat dinilai dari jumlah industri dalam setiap sektor ekonomi dan juga dari berbagai aspek *International Monetary Fund* (IMF)

yang merupakan organisasi keuangan dunia yang memprediksi perekonomian secara universal menyatakan bahwa perekonomian akan memperoleh nilai minus di angka 3%. Dengan adanya pernyataan tersebut di Indonesia tentunya hal tersebut akan mendapatkan dampak yang cukup buruk terhadap sektor perekonomian Indonesia terutama bagi para pelaku UMKM (Kementrian Keuangan, 2020). Namun hal tersebut dapat diatasi oleh para pelaku UMKM dengan memberikan inovasi baru, terutama inovasi keuangan seperti memanfaatkan financial technology dalam kegiatan usaha mereka. Adanya teknologi baru seperti fintech itu dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam transaksi jual-beli yang mengharuskan untuk bertatap muka namun dengan adanya inovasi tersebut proses pembayaran akan lebih mudah dan akan lebih efektif yang diharapkan tetap dapat mempertahankan kinerja yang dihasilkan oleh para pelaku UMKM dimasa pandemi saat ini.

Pembangunan suatu upaya meningkatkan kemampuan masyarakat untuk mempengaruhi masa depan dalam mengarah kepada perubahan untuk menjadi yang lebih baik dari taraf hidup sebelumnya pembangunan dalam era globalisasi saat ini sangat mengandalkan disektor ekonomi sebagai ukuran keberhasilan yang dapat dilakukan oleh pemerintah, Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi yang semakin canggih yang memudahkan kinerja manusia untuk lebih efisien, yang mana didalam penggunaannya *e-wallet* saat ini di Indonesia semakin mengalami peningkatan setiap tahunnya Salah satunya adalah penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran, *e-wallet* adalah salah satu jenis pembayaran elektronik yang dimana seseorang tidak memerlukan uang tunai sebagai alat pembayaran.

Konsumen dapat mentransfer uang dari dompet digital yang mereka punya dengan akses yang lebih mudah. *e-wallet* atau dompet elektronik merupakan alternatif metode pembayaran yang memanfaatkan media internet. Menurut Robi'in, et.al. (2017), *e-wallet* merupakan bagian dari teknologi dan metode pembayaran yang telah dikembangkan di Indonesia sebagai sistem pembayaran dengan teknologi NFC (*Near Field Communication*), pembayaran dengan teknologi *barcode*, dan teknologi pembayaran dengan menggunakan *One Time Password* (OTP) dengan menggunakan token. Hingga saat ini terdapat 38 aplikasi *e-wallet* yang telah terdaftar di Bank Indonesia dan terdapat 5 aplikasi *e-wallet* yang paling banyak digunakan adalah Gopay, DANA, OVO, LinkAja, dan Shopeepay (Saragih, Yulia, & Brady, 2022).

Gopay merupakan *e-wallet* yang dibuat oleh Gojek Dengan Gopay bisa membayar berbagai macam layanan yang ada di Gojek, Tak hanya itu juga dapat melakukan pembayaran untuk transaksi yang dilakukan di platform *e-commerce*, Kamu pun bisa menyimpan uangmu di Gopay Nantinya, uangmu bisa ditarik atau ditransfer ke rekening bank lain.

E-wallet lain yang umum digunakan di Indonesia adalah Dana dapat menggunakan Dana untuk membayar tagihan, melakukan transaksi di *e-commerce*, hingga mengirim uang Tentunya, keamanan uangnya juga terjamin saat melakukan transaksi atau pembayaran di Dana (Ferdiansyah & Muhammad, 2023).

Contoh *e-wallet* lain yang ada di Indonesia yaitu OVO dompet digital ini bisa di gunakan untuk membayar transaksi yang dilakukan hingga layanan di Grab,

OVO juga bisa di gunakan untuk membeli pulsa, tagihan listrik, dan investasi. Sebagai dompet digital, OVO juga memungkinkanmu untuk melakukan tarik tunai maupun transfer ke rekening bank (indira, 2023).

E-wallet lain yang bisa digunakan di Indonesia adalah LinkAja. Di dompet digital ini, kamu dapat melakukan transaksi pembelian paket internet, pulsa, token listrik, hingga BBM. Selain itu, kamu juga bisa menggunakan LinkAja untuk melakukan pembayaran pada transportasi umum yang digunakan seperti TransJakarta, KRL, MRT, maupun ojek online (Panerang & Ambiko, 2023).

Dompet digital lainnya yang umum di Indonesia adalah ShopeePay *E-wallet* ini dirilis oleh Shopee sehingga bisa di gunakan untuk melakukan pembayaran transaksi yang dilakukan di platform *e-commerce* tersebut maupun tempat yang bekerja sama dengan Shopee. Uang yang di simpan di ShopeePay juga dapat ditransfer ke rekening bank (Fatah, Khoirul, & Muhammad, 2022).

E-wallet merupakan salah satu dari jenis perkembangan *financial technology* yang bermanfaat untuk membantu aktivitas keuangan dan juga sebagai fasilitas atau penunjang kehidupan masyarakat dalam bertransaksi. Fitur-fitur yang terdapat dalam platform *e-wallet* dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pemakai platform *e-wallet* dalam bertransaksi secara aman, efektif dan efisien dan sebagai alat pembayaran yang resmi dan sudah diakui oleh Bank Indonesia.

Faktor penyebab niat dalam menggunakan dompet digital (*e-wallet*) merupakan kemudahan dalam memakainya. Penggunaan dompet digital yang mudah, membuat pengguna menjadi terbiasa dengan teknologi yang modern dan

akan membatasi penggunaan uang tunai (Rohman, 2018) dengan kemudahan yang dirasakan, pengguna akan menjadi lebih nyaman dan puas ketika bertransaksi, meningkatnya pelaku usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) di kota Palembang khususnya di kecamatan Gandus, *E-wallet* telah mendukung berbagai aktivitas masyarakat dan meningkatkan inklusi keuangan data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) berdasarkan Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan tahun 2019, tingkat inklusi atau penggunaan produk dan layanan jasa keuangan oleh masyarakat Sumsel telah mencapai 85,08 persen, di atas rata-rata inklusi nasional 76,19 persen. “Pembayaran via dompet digital sudah kami (peritel, red) gunakan sejak 2016. Sejak saat itu, penggunaannya terus meningkat seiring banyaknya promosi yang ditawarkan,” ujar Bendahara Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (Aprindo) Sumsel, Arvan Zulhandi. *E-wallet* dapat meningkatkan efektifitas dan ketertarikan konsumen melakukan transaksi pembelian akan produk yang ditawarkan disebabkan karena pada aplikasi *e-wallet* terdapat beberapa fitur penawaran yang menarik seperti *cashback*, *promo*, *diskon* atau potongan harga yang diperoleh oleh konsumen sebagai pengguna *e-wallet* sehingga konsumen memiliki ketertarikan untuk melakukan transaksi jual beli Artinya secara tidak langsung meningkatkan inklusi keuangan lewat penggunaan *e-wallet* serta mendukung Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang dicanangkan BI sejak 14 Agustus 2014. Bagi ritel, *e-wallet* tak hanya sebagai alternatif pembayaran, juga turut memacu peningkatan transaksi pembelian oleh konsumen, Sebab ketika ada promosi *e-wallet*, beberapa konsumen memperjuangkan untuk mendapatkan harga promo tersebut Tak heran semua ritel modern sudah menyediakan fasilitas ini

biasanya masing-masing dompet digital menjalin kerjasama dengan peritel dan menyediakan perangkat mesin EDC (*electronic data capture*), supaya memudahkan pembayaran digital dari berbagai platform, peritel modern maupun tradisional juga menyediakan QRIS Bank Indonesia (BI). Jadi setiap transaksi digital, konsumen tinggal scan *barcode* QRIS dengan *e-wallet* yang digunakan pasca pandemi Covid-19 saat ini, omset peritel modern Palembang rata-rata sekitar Rp1 miliar per bulan. Dari transaksi itu, sekitar 25 persen konsumen telah menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran, 25 persen lagi kartu debit/kredit, dan mayoritas separuhnya masih tunai. Sebenarnya dompet digital lebih banyak digunakan di *e-commerce* atau *marketplace*, karena pembayaran ke *merchant online* menjadi lebih praktis misalnya beli barang di Lazada, Tokopedia, Bukalapak, *users* lebih gampang pakai *e-wallet* lantaran sudah terintegrasi ada juga promo seperti halnya di *merchant offline*, misalnya harga murah atau gratis ongkos kirim digitalisasi melalui pemanfaatan platform dan transaksi digital memberi banyak keuntungan atau profit bagi UMKM, UMKM bisa jualan produk melalui kanal (platform) online, seperti marketplace, media sosial, online food delivery tanpa harus buka atau sewa toko *offline* dengan *cost* yang minim, menjangkau konsumen lebih luas, serta melipat gandakan omset hingga 2-3 kali lipat. Sementara pembayarannya bisa melalui transaksi digital, baik dompet digital yang mendukung, mobile banking, dan lain sebagainya. Cuma tantangannya, ketersediaan infrastruktur digital belum merata sampai pelosok negeri misalnya coverage jaringan internet belum semua wilayah 4G dari 800 ribu UMKM Sumsel, baru 30 persen yang merambah *online*, lainnya masih *offline*. Sehingga pemerintah

daerah terus mengupayakan semua UMKM go online karena mereka penopang perekonomian yang mendominasi aktivitas lebih dari 98 persen, digitalisasi akan membantu UMKM cepat bertumbuh, sehingga pada akhirnya ikut mengungkit perekonomian daerah.

Kemudahan penggunaan *e-wallet* menjadi salah satu faktor penting pada adopsi *e-wallet* oleh konsumen, karena semakin kemudahan itu ditawarkan kepada konsumen, maka semakin besar kemungkinan *e-wallet* itu akan digunakan hal ini ditandai dengan pengalaman pengguna yang cepat dan mudah dalam melakukan suatu transaksi yang menggunakan *e-wallet* sebagai metode pembayarannya. Selain itu, kemudahan dalam memperoleh informasi tentang *e-wallet*, seperti cara menggunakan, keamanan, dan manfaat yang diberikan juga sangat mempengaruhi adopsi *e-wallet* oleh konsumen.

Di sisi lain, risiko penggunaan *e-wallet* juga dapat memberikan pengaruh kepada adopsi *e-wallet* konsumen. Ada beberapa risiko yang dapat terjadi saat penggunaan *e-wallet*, seperti keamanan, kerentanan terhadap kebocoran data, sampai kegagalan teknis. Ketika konsumen merasa risiko penggunaan *e-wallet* terlalu besar, maka kemungkinan konsumen tidak ingin menggunakannya juga besar. Selain itu, faktor lain yang juga mempengaruhi adopsi *e-wallet* oleh konsumen adalah kepercayaan konsumen akan lebih cenderung menggunakan *e-wallet* jika mereka merasa percaya terhadap penyedia *e-wallet*, seperti keamanan dan privasi data yang dijamin dalam rangka meningkatkan adopsi *e-wallet* oleh konsumen, penyedia *e-wallet* perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut. Dengan menyediakan *e-wallet* yang mudah digunakan, aman, dan dapat dipercaya, maka

kemungkinan besar konsumen akan lebih tertarik untuk menggunakannya sebagai alternatif pembayaran yang lebih praktis dan efisien (Afifah, Rohmawati, & Cris, 2023).

Ada banyak perilaku konsumen yang berkaitan dengan pemanfaatan suatu inovasi dan teknologi. Pada era digital, kemudahan akses internet dan penggunaan *e-wallet* memberikan dampak pula pada perilaku konsumen secara khusus pelanggan *e-commerce*, dalam hal ini dapat dikaitkan dengan peningkatan fenomena pembelian impulsif, Pembelian impulsif sendiri merupakan kegiatan membeli barang/jasa yang tidak terencana atau yang dilakukan secara spontan dan terkadang didorong oleh dorongan emosional atau situasi/kondisi tertentu. Seperti yang sudah dibahas, kemudahan penggunaan *e-wallet* memungkinkan pelanggan *e-commerce* untuk melakukan transaksi dengan cepat dan efisien kemudahan akses dan cepatnya proses transaksi yang ditawarkan *e-wallet* dapat mempengaruhi pelanggan *e-commerce* untuk mudah tergoda dan melakukan pembelian yang mungkin tidak direncanakan sebelumnya *e-wallet* memungkinkan pelanggan untuk *checkout* dalam hitungan detik, dan pelanggan lebih terdorong untuk membeli produk secara online ketika terhubung dengan dompet digital yang sudah mereka miliki (Widayani & Anna, 2021).

Waktu transaksi yang cepat dapat memberikan dorongan ke konsumen untuk mengambil keputusan melakukan transaksi dengan cepat pula selain waktu transaksi yang cepat, berbagai penawaran dan fitur yang diberikan suatu *e-wallet* kepada konsumennya beserta berbagai jaminan keamanan yang ditawarkan dapat membantu mendorong konsumen melakukan transaksi yang sebelumnya belum

direncanakan. Konsumen dapat merasa tergoda untuk memanfaatkan kemudahan tersebut tanpa mempertimbangkan secara matang apakah pembelian tersebut memang diperlukan atau tidak. Dalam penulisan ini, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis hubungan penyesuaian konsumen (adopsi) pada *e-wallet* terhadap perilaku pembelian impulsif pelanggan *e-commerce* dengan distribusi dan waktu transit rendah sebagai moderator hubungan adopsi *e-wallet* dengan pembelian impulsif pelanggan *e-commerce*.

Berdasar Uraian di atas maka penulis akan menganalisa minat UMKM di wilayah gandum dalam perkembangan Financial Technology (FINTECH) dengan topik **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Transaksi Keuangan UMKM Kec.Gandum Kota Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *Financial Technology* berpengaruh terhadap transaksi keuangan UMKM ?
2. Apakah *Mobile Application* berpengaruh terhadap transaksi keuangan UMKM di Kec. Gandus ?
3. Apakah E-commerce berpengaruh terhadap transaksi keuangan UMKM di Kec. Gandus ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

Sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah Financial Technology berpengaruh terhadap berkembangnya transaksi keuangan UMKM di kecamatan Gandus.
2. Mengetahui seberapa dampaknya *Mobile Application* terhadap perkembangan transaksi keuangan UMKM di sektor wilayah Kec. Gandus.
3. Apakah E-Commerce bisa meningkatkan Transaksi keuangan UMKM di wilayah Kec. Gandus.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa di era modern saat ini harus lebih paham akan teknologi sehingga tidak terjadinya penghambatan dalam penggunaan metode transaksi.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori, khususnya kajian dalam perkembangan *financial technology*.

- c. Untuk memperkuat hasil penelitian sebelumnya dan menjadi dasar oleh peneliti berikutnya yang berminat untuk meneliti perkembangan transaksi dalam bentuk *Mobile Application*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pelaku UMKM

Dapat memberikan keyakinan pada UMKM dalam menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam transaksi jual beli di masyarakat.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa tidak semua orang di era modern saat ini memahami akan teknologi, dan faktor apa saja yang menjadi penghambat dalam penggunaan *Mobile Application*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadikan bahan acuan dan referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya berkaitan dengan UMKM dan *Financial Technology*.

1.5 Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika penulisan ini adalah untuk memberikan gambaran yang sistematis dan terarah serta mempermudah pemahaman tentang masalah-masalah yang disajikan dalam proposal ini, maka penulisannya akan diuraikan dalam bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang yang akan menjelaskan alasan pemilihan judul. Bagian ini juga memaparkan permasalahan-permasalahan yang akan diteliti, tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dari penulisan laporan ini yang semuanya akan ditulis secara sistematis. Oleh karena itu, dibuatlah suatu sistematika penulisan agar penulisan laporan ini tetap dapat berjalan sesuai dengan alurnya dan tepat sasaran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang merupakan penjabaran dari kerangka yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metodologi penelitian yang menguraikan tentang bagaimana penelitian dilakukan yang terdiri dari variabel penelitian, definisi operasional, populasi dan penentuan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai uraian hasil dan pembahasan yang terdiri dari analisis data, perhitungan statistik, dan pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan atas pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya dan saran sehubungan dengan pokok permasalahan yang dibahas dalam penelitian

