

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi hingga saat ini telah mempengaruhi banyak hal tidak hanya pada bidang pendidikan, politik, sosial tetapi juga sampai merambah ke bidang perekonomian. Ditandai juga dengan berkembangnya usaha di sektor teknologi keuangan atau biasa yang kita dengan *Financial Technology*. Teknologi informasi ini telah digunakan untuk mulai mengembangkan industri sektor keuangan yang bertujuan untuk mendorong tumbuhnya kemudahan alat transaksi untuk setiap masyarakat. *Financial Technology* sedang ramai diperbincangkan akhir-akhir ini dikarenakan telah menjadi hal yang baru dalam bidang perekonomian dimana bisa menjadi suatu peluang yang besar bagi masyarakat di Indonesia, tidak heran jika mulai tumbuh banyak startup *Fintech* baru di Indonesia. Selain peluang yang besar, masyarakat juga melihat berbagai macam kemudahan yang didapatkan juga menjadi salah satu alasan untuk menjalankan startup *Fintech* tersebut.

Perkembangan *Financial Technology* di Indonesia dinilai mampu menghasilkan pendapatan produk domestik bruto (PDB) hingga mencapai Rp 25,97 triliun per tahun, yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, keberadaan *fintech* juga telah mendorong peningkatan konsumsi di sektor rumah tangga hingga mencapai Rp 8,94 triliun per tahun. "Kedua hal tersebut menunjukkan keberadaan *fintech* telah mampu meningkatkan perekonomian Indonesia secara makro," ujar ekonom *Institute for Development of Economics and Finance (Indef)* saat memaparkan hasil kajian bersama antara Indef dan Asosiasi Fintech Indonesia (Aftech) dengan tema Peran *Fintech Lending* dalam Ekonomi Indonesia di Jakarta.

Menurut Adhinegara (2018) beberapa sektor yang besar dampaknya bagi Produk Domestik Bruto (PDB) akibat pertumbuhan *fintech* adalah sektor teknologi dan komunikasi, jasa perusahaan, jasa perbankan, jasa keuangan dan jasa dana pensiun. Dia mengatakan, sektor-sektor tersebut saat ini sangat erat kaitannya

dengan teknologi berbasis internet. Dalam kajian Indef juga disebutkan pertumbuhan fintech bisa meningkatkan konsumsi rumah tangga sebesar Rp 8,94 triliun. Di dalam dunia usaha, kompensasi bagi tenaga kerja yang berbentuk gaji dan upah mampu meningkat hingga Rp 4,56 triliun akibat pertumbuhan *Fintech*.



Gambar 1.1. Potensi Penggunaan *Fintech* Indonesia 2015-2021

Sumber : databoks.katadata.co.id

Transaksi *Fintech* yang terjadi di Indonesia pada tahun 2017 diperkirakan dapat mencapai hingga US\$ 16,6 miliar atau juga setara dengan Rp 247,65 triliun, yang dimana angka tersebut telah meningkat sebesar 24 persen dari yang telah diperkirakan sebelumnya, sebesar US\$ 15 miliar.

Menurut data statistika, transaksi *Fintech* ini dapat meningkat lebih tinggi lagi hingga mencapai US\$37,15 miliar atau sekitar Rp 494 triliun pada tahun 2021. Peneliti *Indef* juga mengatakan bahwa seluruh kebutuhan atau total pembiayaan yang terjadi di Indonesia adalah sebesar Rp 1,65 kuadriliun. Tetapi yang bisa di keluarkan oleh perbankan hanya sebesar Rp 660 triliun. Bisa dilihat jika kekurangan biaya tersebut juga dapat didapatkan dari *Fintech*. Usaha Mikro Makro Kecil dan Menengah (UMKM) yang telah mendapatkan modal atau pembiayaan dari bank adalah sebesar 11 juta saja, sedangkan 49 juta lainnya belum

mendapatkan pembiayaan tersebut dikarenakan banyaknya UMKM yang kondisi geografisnya yang masih berbentuk kepulauan. Ini bisa menjadi salah satu alasan yang membuat *Fintech* di Indonesia akan tumbuh terus menerus.

Menurut Gates (1994) bahwa di masa yang akan datang virtual banking akan menjadi salah satu hal yang sangat penting di sektor keuangan karena dengan adanya *virtual banking* dapat memudahkan masyarakat bisa bertransaksi dimanapun dan kapanpun, menurut pendiri *Microsoft* tersebut. Bisa dilihat jika perkembangan teknologi di sektor finansial atau juga *Fintech* memberi banyak sekali keuntungan bagi pengguna ketika bertransaksi. Apalagi dengan Munculnya AFI atau Asosiasi Fintech Indonesia yang terbentuk pada September 2015 yang menarik perhatian para pebisnis di Indonesia. AFI sendiri menyediakan kerjasama atau partner bisnis yang terpercaya dan juga dapat diandalkan untuk bersama-sama membangun ekosistem *Fintech* yang berasal dari perusahaan-perusahaan Indonesia untuk memajukan perusahaan di Indonesia itu sendiri. Pada awal tahun 2006 hanya 7% perusahaan yang memakai *Fintech* dan terus berkembang hingga menjadi sekitar 78% perusahaan yang memakai *Fintech* pada tahun 2017 dan tercatat dari tahun 2017 sudah sebanyak 135-140 perusahaan yang telah menggunakan *Fintech*.

Adityaswara (2017) mengatakan berdasarkan data Statistika, total nilai transaksi *Financial Technology* (*Fintech*) di Indonesia tahun lalu diperkirakan mencapai US\$15,02 miliar (Rp202,77 triliun). Jumlah itu tumbuh 24,6% dari tahun sebelumnya. Pada 2017, total nilai transaksi di pasar *Fintech* diproyeksikan mencapai US\$18,65 miliar (Rp251,775 triliun). Salah satu pembahasan yang nantinya akan dibahas ini adalah perkembangan *Fintech* pada salah satu kegiatan koperasi atau yang biasa disebut dengan Credit Union. Cekindo. 2 Juni 2017. Perkembangan Teknologi Finansial (*Fintech*) Di Indonesia. Cekindo.com

Credit Union adalah salah satu Lembaga Keuangan Mikro (LKM) atau yang biasa dikenal oleh masyarakat Indonesia adalah Koperasi Simpan Pinjam atau Koperasi Kredit. Hampir seluruh masyarakat tidak asing jika mendengarkan kata Koperasi, walaupun juga ada yang memahami tapi dengan definisi yang berbeda tetapi jika dilihat dari tujuannya akan tetap sama. Beberapa pengertian Koperasi menyebutkan, “Koperasi adalah perkumpulan orang yang secara sukarela

mempersatukan diri untuk berjuang meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka melalui pembentukan sebuah badan usaha yang dikelola secara demokratis” (Rudianto, 2010:3).

Credit Union di Indonesia telah ada sejak tahun 1970-an dan saat ini terdapat lebih dari 859 *Credit Union* Primer di Indonesia sedangkan anggota individu *Credit Union* diseluruh Indonesia berjumlah lebih dari 233.221 orang per Juni 2017 (Data Inkopdit, 2018). Pertumbuhan *Credit Union* pernah mencapai puncaknya pada tahun 1995 dengan jumlah 1.601 CU Primer, namun pada Juni 2017 jumlah *Credit Union* yang terdaftar dalam jaringan Inkopdit tinggal 859 *Credit Union* Primer.

Credit Union dibentuk bagi setiap orang yang ingin mengumpulkan aset dengan cara yaitu menabung dengan tujuan agar dihari kedepan ataupun dimasa yang akan datang aset tersebut dapat digunakan untuk menjamin kesejahteraan masyarakat. Konsep yang diterapkan *Credit Union* bisa dibilang sangat berbeda dengan jenis-jenis kredit yang ada. Dikarenakan setelah lunas selesai sudah kreditnya dan orang yang mempunyai kredit tersebut tidak punya aset atau modal, sedangkan dalam *Credit Union* nilai kredit tersebut justru menjadi aset dan menjadi modal yang disebut saham (Petrus, 2004). Menurut McKillop et al. (2006) gerakan CU yang masih lambat, disebabkan karena lingkungan teknologi yang gagal untuk sepenuhnya menangkap manfaat yang dapat menambah dan melayani anggota melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang canggih. Di Indonesia masih sangat sedikit CU yang memberikan layanan finansial teknologi.

Salah satu koperasi besar di Indonesia, *Credit Union* (CU) Sauan Sibarrung, meluncurkan aplikasi pelayanan anggota berbasis *handphone*, Sauan *Payment Platform*. Aplikasi yang akan sangat menunjang kinerja pengurus maupun anggota ini diluncurkan pada Rapat Anggota Tahunan TB 2017 pada tanggal 27 Januari 2018, di Gedung Kantor Pusat CU Sauan Sibarrung, Mandetek, Makale, Tana Toraja. Di hadapan 300 utusan RAT dan tamu undangan, Sauan *Payment Platform* atau yang dikenal sebagai Sauan *Mobile* telah diluncurkan kepada publik. Sistem layanan elektronik dan digital ini bertujuan untuk membantu anggota dan CU Sauan

Sibarrung untuk bertransaksi secara *online* baik untuk kepentingan internal maupun untuk kepentingan dengan lembaga lain secara eksternal.

Ketua CU Sauan Sibarrung mengutarakan bahwa langkah yang diambil harus sesuai perkembangan zaman, dimana anggota membutuhkan pelayanan yang cepat, akurat, efektif dan membantu dalam pengembangan dan pemasaran produk anggota. *Financial Technology* dalam gerakan koperasi sudah tak terbendung. Jika koperasi tak menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, maka koperasi akan ditinggalkan anggota dan masyarakat. Demikian pula persaingan dengan lembaga lain yang semakin berat, sebab beberapa lembaga keuangan telah menggunakan teknologi keuangan secara online.

Aplikasi *online* hadir dengan harapan agar anggota semakin mudah dalam bertransaksi dan mendukung pengembangan usaha anggota. Layanan ini juga memudahkan anggota bertransaksi dengan menggunakan HP berbasis *Android*, kapanpun dan dimanapun. Anggota dapat bertransaksi untuk pembayaran angsuran pinjaman di CUSS, pembelian pulsa dan token listrik, pembayaran pulsa pascabayar, internet, listrik pascabayar, PDAM, TV berbayar, transfer uang ke anggota CU lain, serta pengecekan riwayat mutasi-transaksi dan saldo simpanan.

Belum semua anggota CU dapat menggunakan aplikasi ini tetapi sesuai dengan rencana yang telah dibuat diharapkan dalam jangka waktu tiga bulan ke depan CU Sauan Sibarrung secara bertahap dapat mengaplikasikan layanan ini ke beberapa tempat pelayanan di seluruh CU Sauan Sibarrung dan akan diadakan sosialisasi terhadap seluruh anggotanya. Fredy (2018) menambahkan bahwa yang terpenting adalah anggota mau belajar dan memanfaatkan layanan ini sebaik-baiknya. Salah satunya dengan memilih HP berbasis android dan percaya bahwa transaksi *online* dapat lebih efisien dan menguntungkan mereka. Dengan pengoperasian layanan ini, CU Sauan Sibarrung tercatat sebagai koperasi pertama di Toraja dan Luwu Raya yang akan menggunakan aplikasi online dalam pelayanan kepada anggota.

Banyak alasan orang menggunakan aplikasi tersebut karena aplikasi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan ada yang menggunakan aplikasi untuk kebutuhannya, daya melihat mereka dapat mempengaruhi niat anggota CU untuk

mengadopsi teknologi baru ini yang digunakan untuk memprediksi bagaimana perilaku adopsi mereka. Sebelum seseorang memutuskan untuk melakukan pembelian atau mengadopsi teknologi baru dalam konsep VAM orang akan mencari *value* apa yang dapat diperoleh. Untuk itu orang akan mencari informasi dari yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan. Konsep *Elaboration Likelyhood Model* dikembangkan oleh Petty and Cacioppo (1986) menjelaskan dual process yang menggambarkan cara orang dalam menerima dan memproses informasi.

Ada dua proses informasi dimana kedalamannya dalam memproses tergantung pada sikap seseorang. Orang memproses pada *central route*, maka mereka akan berhati-hati dan mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan informasi baru tersebut. Di sisi lain pada *peripheral route*, seseorang secara cepat menerima informasi tanpa melalui proses berpikir yang dalam. Orang-orang yang menggunakan *peripheral route* dipengaruhi oleh *peripheral cues* (tanda-tanda dari lingkungan yang tidak utama) yang mempengaruhi orang untuk merubah keputusan tanpa melalui proses kognisi yang luas atau dalam.

Orang akan memproses informasi melalui *central* ataupun *peripheral route* tergantung pada motif dan kemampuan mereka dalam memproses informasi yang diterima. Jika informasi cukup, maka orang akan memilih rute sentral, dimana rute ini membutuhkan *effort* kognisi lebih, sebaliknya orang akan menggunakan rute *peripheral* yang lebih sedikit membutuhkan *cognitive effort*.

Value yang mempertimbangkan *sacrifice*, dalam penelitian yang dilakukan Kim, et al, (2017), hal yang dipertimbangkan konsumen dengan analisis konsep ELM pada *central route*, orang akan memperhitungkan *Privacy Risk*, *Innovation Resistance*, *Technically* dan *Perceived Fee*. Orang akan mempertimbangkan *value benefit* ketika proses pada *peripheral route* dan orang mempertimbangkan *facilitating concition*, *usefulness* dan *enjoyment*.

Persepsi Manfaat (*Perceived Benefit*) Persepsi benefit dalam konteks adopsi teknologi memiliki kesamaan makna dengan persepsi kegunaan (*usefulness*) dan kemudahan (*easy of use*) ketika di operasikan (Pei, Wang, Fan & Zhang, 2015). Lebih lanjut menurut Venkatesh, Thong, Chan, Hu dan Brown (2011) bahwa

persepsi kegunaan merujuk pada aspek kinerja yang dirasakan oleh pengguna. Sementara itu, Lee (2009) mengungkapkan bahwa persepsi benefit menjelaskan aspek keuntungan finansial yang diperoleh konsumen. Oleh karena itu, konstruk persepsi benefit pada penelitian ini melingkupi kemudahan, kegunaan dan manfaat finansial. Hal ini sejalan dengan pendapat Pei *et al.* (2015) bahwa persepsi benefit dipengaruhi oleh adanya kemudahan akses, kegunaan dan manfaat finansial.

Penelitian ini secara empiris ingin menguji apakah variabel dalam *Value Adoption Model* berpengaruh pada niat menggunakan financial technology dengan mengintegrasikan konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) niat adopsi anggota CU dari konsep *value* (VAM) dan ELM pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja.

1.2. Rumusan Masalah :

1. Apakah *perceived sacrifice* berpengaruh terhadap *perceived value* pengguna Sauan Mobile pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja ?
2. Apakah *perceived benefit* berpengaruh terhadap *perceived value* pengguna Sauan Mobile pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja ?
3. Apakah *perceived value* berpengaruh terhadap *adaption intention* pengguna Sauan Mobile pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja ?

1.3. Tujuan Penelitian :

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *perceived sacrifice* terhadap *perceived value* pengguna Sauan Mobile pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *perceived benefit* terhadap *perceived value* pengguna Sauan Mobile pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *perceived value* terhadap *adaption intention* pengguna Sauan Mobile pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja.

1.4. Manfaat Penelitian :

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah

1.4.1. Manfaat Akademis :

Penelitian ini akan membuktikan bagaimana pengaruh *perceived sacrifice* terhadap *perceived value*, bagaimana pengaruh *perceived benefit* terhadap *perceived value*, dan pengaruh *perceived value* terhadap *adoption intention* Sauan Mobile pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung.

1.4.2. Manfaat Praktis :

1. Memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan tentang konsep *Value Based Model* (VAM) pada *financial technology*.
2. Bagi para ilmuwan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi mengenai pengembangan model kerangka konseptual bagi penelitian selanjutnya dan dapat memberikan kontribusi pengembangan konsep manajemen.
3. Bagi praktisi, diharapkan penelitian ini mencoba menjawab 3 permasalahan secara komprehensif dengan melakukan pengujian model dari obyek para pengguna *financial technology* pada anggota *Credit Union* Sauan Sibarrung Toraja.

1.5. Sistematika Penulisan :

Dalam sistematik penulisan skripsi ini di dalamnya terdapat lima bab, yang disusun secara sistematis dan berisi sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang terdiri dari *Perceived Sacrifice*, *Perceived Benefit*, *Perceived Value*, *Adoption Intention*, pengaruh antar variabel, penelitian terdahulu, pengembangan hipotesis dan model penelitian.

BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang desain penelitian, identifikasi variabel, definisi operasi variabel, pengukuran variabel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, serta teknik analisis data.

BAB 4 : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang karakteristik obyek penelitian, deskripsi data, analisis data dan pembahasan.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai langkah akhir dalam penulisan skripsi, bab ini berisi tentang simpulan yang didapatkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, keterbatasan dalam penelitian, serta saran yang bermanfaat bagi pengguna *Sauan Mobile* pada Anggota Credit Union Sauan Sibarrung Toraja dan berguna bagi penelitian mendatang.