

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi digital saat ini terus berkembang dengan aspek kehidupan yang hampir seluruhnya dijangkau oleh teknologi, seperti aspek transportasi, pariwisata, belanja, keuangan, donasi, dan kegiatan lainnya (Islahulhaq *et al.*, 2021). Perkembangan teknologi digital membuat gaya hidup semakin dekat dengan internet dan *gadget* yang menyebabkan aktivitas menggunakan teknologi digital membantu kegiatan sehari-hari menjadi lebih mudah (Wahyulicha *et al.*, 2020). Salah satu perkembangannya terdapat di bidang keuangan yaitu *Financial Technology (Fintech)*. Teknologi ini dapat dilihat melalui inovasi pada sistem keuangan yang memiliki campuran teknologi modern sebagai bantuan untuk masyarakat dalam hal kemudahan akses produk keuangan dan kemudahan dalam transaksi (Pertiwi & Purwanto, 2021).

Financial Technology (Fintech) merupakan kegiatan menggunakan teknologi sistem keuangan dengan hasil layanan, teknologi, produk, dan/atau model bisnis baru yang memiliki dampak pada stabilitas sistem keuangan dan moneter, keamanan, kelancaran, kemudahan, dan keefisienan sistem pembayaran menurut Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017. Teknologi finansial sangat membantu dan mempermudah akses masyarakat untuk menggunakan produk-produk keuangan dan transaksi keuangan dimanapun dan kapanpun. Masyarakat tidak perlu datang langsung atau

mengantri untuk mendapatkan layanan pada lembaga keuangan (Desvronita, 2021).

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), jenis *Fintech* diantaranya:

1. *Crowdfunding*

Crowdfunding atau biasa disebut penggalangan dana adalah jenis *fintech* yang membantu masyarakat untuk melakukan donasi atau menggalang dana sebagai program sosial atau peduli sesama. *Fintech* ini sedang populer di Indonesia. Contoh *start-up crowdfunding* yaitu Kitabisa.com

2. *Microfinancing*

Microfinancing adalah *fintech* penyedia layanan keuangan yang membantu keuangan juga kehidupan sehari-hari bagi masyarakat kelas menengah ke bawah. Kesulitan yang dihadapi masyarakat ini membuat mereka tidak memiliki akses untuk ke perbankan sehingga untuk mendapatkan modal usaha sebagai mata pencaharian juga sulit. Maka adanya *microfinancing* membantu mereka dengan cara sebagai penyalur antara calon peminjaman dan pemberi pinjaman. Pengembalian (return) dibuat memiliki nilai kompetitif bagi pemberi pinjaman dan tetap dapat dicapai atau diperoleh untuk peminjamnya. Contoh *start-up fintech microfinancing* yaitu Amartha sebagai penghubung pemodal dan pengusaha mikro di pedesaan secara online.

3. *Digital payment system*

Digital payment system adalah *fintech* yang memiliki fokus dalam layanan pembayaran, seperti token listrik PLN, kartu kredit, atau pulsa pascabayar. Contoh *digital payment system* adalah Payfazz berbentuk keagenan yang membantu masyarakat dengan keterbatasan akses ke bank untuk membayar tagihan setiap bulan.

Perkembangan *Fintech* di Indonesia terus meningkat, tahun 2006 jumlah perusahaan aplikasi *fintech* hanya empat dan berkembang menjadi 16 perusahaan pada tahun 2007. Tahun 2015 hingga 2016 kenaikan begitu besar menjadi 165 perusahaan. Sedangkan pada tahun 2022 menurut Asosiasi *Fintech* Indonesia (Aftech) jumlah perusahaan *fintech* adalah 352 perusahaan, 11 lembaga keuangan, dan 7 mitra teknologi. Perkembangan ini menunjukkan meningkatnya penggunaan *fintech* dalam masyarakat.

Perkembangan *fintech* memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat, demikian juga dengan masyarakat Surakarta. Kota ini tentu tidak luput dari perkembangan teknologi keuangan mengingat teknologi ini dan kebudayaan yang beriringan akan mendatangkan wisatawan agar memudahkan akses di bidang keuangan.

Penelitian ini untuk mengetahui minat masyarakat dalam menggunakan *fintech*. Hal ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah masyarakat Surakarta dalam transaksi menggunakan sudah banyak yang menggunakan *fintech*. Oleh karena itu, penelitian ini dibuat dengan judul

“Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Financial Technology (Fintech)* Pada Masyarakat Surakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Apakah persepsi kemudahan mempengaruhi minat penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta?
2. Apakah persepsi manfaat mempengaruhi minat penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta?
3. Apakah kepercayaan mempengaruhi minat penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta?
4. Apakah literasi keuangan mempengaruhi minat penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta.
2. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta.

3. Mengetahui pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta.
4. Mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap minat menggunakan *financial technology (fintech)* pada masyarakat Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan terkait minat menggunakan *financial technology (fintech)*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi implementasi ilmu yang didapat selama perkuliahan.

b. Bagi Perusahaan *Fintech*

Hasil penelitian dapat menjadi referensi atau acuan dalam pembuatan dan pengembangan layanan keuangan terutama *financial technology (fintech)* sesuai dengan kebutuhan masyarakat.