

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) perkembangan di Indonesia menunjukkan nilai yang positif, dan memiliki peranan penting dalam dalam perekonomian bangsa. Berdasarkan data yang dikutip dalam *website* Kementerian Koperasi dan UKM yang diolah dari data Badan Pusat Statistika (BPS) menunjukkan bahwa UMKM di Indonesia Tahun 2016 sebanyak 61.651.177, dan pada Tahun 2017 meningkat menjadi 62.922.617 unit. Yang mana perkembangannya pada Tahun 2016-2017 sebesar 1.271.440 atau sekitar 2,06%. kontribusi UMKM terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) meningkat yang awalnya 57,84 persen dalam lima tahun terakhir menjadi 60,34 persen. (Depkop, 2012) UMKM merupakan bagian yang penting bagi negara, karena 99% bentuk usaha di Indonesia adalah UMKM. Beragamnya jenis usaha, serta tingkat kreatifitas para pelakunya membuat masyarakat menjadi lebih tertarik dengan produk-produk yang ditawarkan.

Di Indonesia terdapat beberapa jenis usaha yang tergolong UMKM, diantaranya adalah usaha di bidang kuliner, usaha di bidang *fashion*, usaha di bidang kerajinan, usaha di bidang pendidikan, usaha di bidang otomotif, usaha agrobisnis, dan usaha di bidang teknologi. Salah satu yang banyak diminati, dan terus bertambah jumlahnya adalah usaha di bidang kuliner. Perkembangan tersebut tidak lepas dari pemanfaatan teknologi yang digunakan mulai dari promosi melalui media sosial, pemesanan yang dilakukan secara *online*, bahkan sampai dengan sistem pembayaran yang menggunakan teknologi. Hal tersebut dilakukan oleh para pelaku agar usaha dapat tetap bertahan, berkembang, serta mampu bersaing dengan para pelaku usaha lainnya pada era kemajuan teknologi saat ini. Pesatnya kemajuan teknologi dari tahun ke tahun memudahkan manusia dalam menunjang aktifitasnya sehari-hari, seperti memungkinkan informasi tersalur ke seluruh dunia.

Tabel 1.1 Daftar 25 Negara Peringkat Teratas Penggunaan Internet 2013-2018
(Dalam Jutaan Jiwa)

No	Negara	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1	China	620.7	643.6	669.8	700.1	736.2	777
2	Amerika Serikat	246	252.9	259.3	264.9	269.7	274.1
3	India	167.2	216.6	252.3	283.8	313.8	346.3
4	Brazil	99.2	107.7	113.7	119.8	123.3	125.9
5	Jepang	100	102.1	103.6	104.5	105	105.4
6	Indonesia	72.8	83.7	93.4	102.8	112.6	123
7	Rusia	77.5	82.9	87.3	91.4	94.3	96.6
8	Jerman	59.5	61.6	62.2	62.5	62.7	62.7
9	Meksiko	53.1	59.4	65.1	70.7	75.7	80.4
10	Nigeria	51.8	57.7	63.2	69.1	76.2	84.3
11	Inggris	48.8	50.1	51.3	52.4	53.4	54.3
12	Perancis	48.8	49.7	50.5	51.2	51.9	52.5
13	Filipina	42.3	48	53.7	59.1	64.5	69.3
14	Turki	36.6	41	44.7	47.7	50.7	53.5
15	Vietnam	36.6	40.5	44.4	48.2	52.1	55.8
16	Korea Selatan	40.1	40.4	40.6	40.7	40.9	41
17	Mesir	34.1	36	38.3	40.9	43.9	47.4
18	Italia	34.5	35.8	36.2	37.2	37.5	37.7
19	Spanyol	30.5	31.6	32.3	33	33.5	33.9
20	Kanada	27.7	28.3	28.8	29.5	29.9	30.4
21	Argentina	25	27.1	29	29.4	29.9	30.4
22	Kolombia	24.2	26.5	28.6	29.4	30.5	31.3
23	Thailand	22.7	24.3	26	27.6	29.1	30.6
24	Polandia	22.6	22.9	23.3	23.7	24	24.3
25	Afrika Selatan	20.1	22.7	25	27.2	29.2	30.9
TOTAL PENGGUNA		2692.9	2892.7	3072.6	3246.3	3419.9	3600.2

Sumber: www.eMarketer.com dalam Julianto(2016)

Perkembangan teknologi saat ini sering dikaitkan dengan internet. Penggunaan internet di Indonesia menduduki peringkat ke-6 di Dunia sebagai negara pengguna internet terbanyak dari 25 negara, berdasarkan lembaga riset pasar e-Marketer data yang disajikan di dalam *website* kominfo penggunaan internet pada 5 tahun terakhir mengalami peningkatan, pada Tahun 2013 pengguna internet di Indonesia sebanyak 72,8 juta pengguna, pada Tahun 2014 sebanyak 83,7 juta pengguna, lalu mengalami peningkatan Tahun 2015 sebanyak 93,4 juta pengguna, selanjutnya pada Tahun 2016 terdapat 102,8 juta pengguna, Tahun 2017 sebanyak 112,6 juta pengguna, dan pada Tahun 2018 pengguna internet di Indonesia sebanyak 123 juta pengguna.

Perkembangan teknologi yang meningkat memiliki pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pada bidang kesehatan, pendidikan, pemerintahan, industri, sosial, budaya, bahkan pada bidang keuangan, dan perbankan. Salah satu manfaat dari perkembangan teknologi digital adalah kecepatan. Dalam bidang keuangan, dan perbankan transformasi digitalnya adalah adanya *fintech* yang mana beberapa tahun lalu pembayaran tunai masih menjadi pilihan utama.

Fintech adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran. Perkembangan teknologi finansial di satu sisi terbukti membawa manfaat bagi konsumen, pelaku usaha, maupun perekonomian nasional, namun di sisi lain memiliki potensi risiko yang apabila tidak dimitigasi secara baik dapat mengganggu sistem keuangan. *Fintech* merupakan perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan atau dapat diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi modern (Pribadiono, 2016).

Bank Indonesia sebagai Bank Sentral di Indonesia memiliki tiga pilar utama yang merupakan tiga bidang tugasnya yaitu menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter, mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, dan stabilitas sistem keuangan. Menerbitkan Peraturan Bank Indonesia (PBI) yaitu PBI

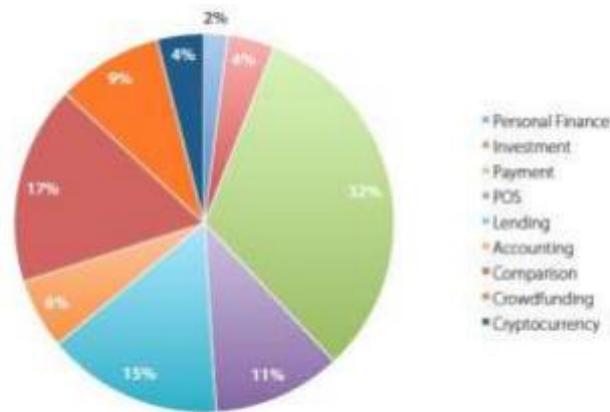
No.19/12/PBI/2017 mengenai kewajiban pendaftaran di Bank Indonesia bagi penyelenggara teknologi finansial (*fintech*) yang melakukan kegiatan sistem pembayaran. Sehubungan dengan mendorongnya inovasi di bidang keuangan, dengan menerapkan prinsip perlindungan konsumen serta manajemen risiko guna tetap terjaganya stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan stabilitas sistem pembayaran yang efisien, efektif.

Menurut OJK, sampai tanggal 21 Desember 2018 terdapat 88 perusahaan sebagai penyelenggara *fintech* terdaftar dan berizin. Yang mana sebelumnya pada Tahun 2006 jumlah perusahaan *fintech* yang berpartisipasi sebanyak 4 perusahaan. Kemudian bertambah menjadi 16 perusahaan pada tahun 2006-2007, pada 4 tahun berjalan jumlah perusahaan *fintech* terdapat penambahan sebanyak 9 perusahaan. Dalam tahun 2013-2014 jumlah perusahaan *fintech* mencapai 40 perusahaan. Seiring perkembangan teknologi perusahaan *fintech* terus mengalami peningkatan pada tahun 2014-2016 menjadi 165 perusahaan.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengklasifikasi *fintech* di Indonesia ke dalam dua kategori, yaitu *Fintech 2.0*, dan *Fintech 3.0*. *Fintech 2.0* untuk layanan keuangan digital yang operasikan lembaga keuangan seperti Mandiri *online* besutan Bank Mandiri. Sedangkan *Fintech 3.0* untuk *startup* teknologi yang memiliki produk dan jasa inovasi keuangan. *Fintech* sering disebut sebagai pesaing bank dan lembaga keuangan, tetapi ada perbedaan fokus pada keduanya.

Klasifikasi *financial technology* menurut Bank Indonesia dibagi menjadi 4, yaitu *crowdfunding* dan *peer to peer (P2P) Lending*, yang kedua adalah *Market Aggregator*, selanjutnya adalah *Risk and Investment Management*, dan yang terakhir adalah *Payment, Settlement, dan clearing*. Dengan adanya layanan tersebut menjadi inovasi baik bagi institusi keuangan, dan penggunanya. Karena *fintech* membuat beberapa produk keuangan tradisional menjadi lebih mudah, dan lebih beragam, seperti pada proses simpan-pinjam yang biasanya dilakukan oleh bank, dan koperasi dengan melalui serangkaian prosedur dan memerlukan anggunan untuk setiap pinjamannya, kini menjadi lebih cepat, dan tanpa anggunan. Selain untuk pinjam meminjam, *fintech* yang banyak digunakan saat ini

adalah sebagai alat pembayaran. Data dari OJK menunjukkan presentase produk *fintech* yang berkembang di Indonesia adalah transaksi *payment*.



Gambar 2: Distribusi Kegiatan Teknologi Financial di Indonesia
Sumber: Fintech Indonesia

Financial Technology yang memiliki peran sebagai alat pembayaran untuk mempermudah proses transaksi dengan aman dan cepat sudah dirasakan oleh semua kalangan masyarakat terutama di kota-kota besar di Indonesia. *Fintech* juga dapat disebut sebagai proses pembayaran yang sah tanpa perlu menggunakan instrumen kertas (Junadi, dan Sfenrianto, 2015). Penggunaan *fintech* ini sangat dimanfaatkan oleh beberapa bisnis seperti pada bisnis kuliner yang sedang marak saat ini. Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), jumlah usaha kuliner di Indonesia mencapai 5,55 juta unit atau 67,66% dari total 8,20 juta usaha ekonomi kreatif. Rerata menunjukan pertumbuhan usaha ekonomi kreatif selama 7 tahun terakhir adalah 9,82%.

Saat ini beberapa UMKM di Indonesia memanfaatkan *financial technology* atau yang biasa dikenal dengan *fintech* sebagai alat pembayaran. Ditambah dengan adanya promo-promo yang ditawarkan oleh *startup fintech* membuat pembayaran melalui *fintech* ini banyak diminati oleh masyarakat terutama di kota-kota besar. Potongan harga ataupun *cashback* yang sering digaungkan tersebut tidak sedikit menarik minat masyarakat untuk melakukan pembayaran menggunakan *fintech*, terlebih saat ini masyarakat di kota-kota besar mulai menerapkan gaya hidup *cashless*. Sehingga masyarakat tidak perlu lagi mengalami kesulitan untuk mengambil uang terlebih dahulu di mesin ATM.

Animo masyarakat dalam pembayaran non-tunai yang semakin meningkat saat ini, membuat beberapa usaha kuliner memanfaatkannya dalam hal pembayaran.

Selain digunakan sebagai alat pembayaran, penggunaan *fintech* memiliki manfaat lain, seperti dalam sisi keamanan untuk mengurangi celah atau kecurangan dalam proses transaksi antara penjual, dan pembeli, lalu adanya bukti transaksi yang lebih jelas, dan akurat tanpa perlu mengumpulkan dan mencatatnya. Namun berdasarkan data dari Asian Development Bank pemanfaatan *fintech* di Indonesia khususnya untuk penggunaan *e-payment* dengan negara lain seperti Filipina. Rasio perbandingan yang diperoleh dari penyedia layanan keuangan berupa perbandingan antara jumlah nasabah yang menggunakan layanan *fintech* terhadap jumlah nasabah keseluruhan. Filipina memperoleh angka 75% sedangkan Indonesia masih tertinggal jauh di angka 35%. Kamboja masih sedikit lebih baik dari Indonesia yaitu pada angka 40%. Indonesia hanya dapat mengungguli Myanmar yang hanya memperoleh angka 11%. Tentunya data di atas mengabaikan luas wilayah masing-masing negara (ADB, 2017).

Penggunaan *fintech* sebagai sarana transaksi pembayaran elektronik pada dunia usaha sangat menunjang proses bisnis, karena mempermudah transaksi pembayaran pada dunia usaha, serta mempercepat proses transaksi lainnya, seperti pada pembayaran di tempat makan, pasar swalayan, dan toko lainnya. Permasalahan mendasar yang terjadi dalam penerapan teknologi ini adalah ketidakpercayaan masyarakat terhadap teknologi keuangan ini. Adeyeye (2008) Nigeria, dan Indonesia menjadi negara berkembang pada urutan pertama, dan kedua yang paling banyak terjadinya kecurangan atau celah pada layanan pembayaran elektronik.

UMKM yang berkembang di Indonesia banyak ditemukan di kota-kota besar, salah satunya adalah di kota Jakarta. Banyaknya UMKM di Jakarta ini salah satunya usaha di bidang kuliner, di beberapa daerah di Jakarta menjadi tujuan para pelaku usaha untuk memulai, dan mengembangkan usahanya. Dan menjadi tujuan para pencinta kuliner untuk mencicipi, dan menikmati beragam makanan yang diberikan. Salah satunya di daerah Taman Solo Cempaka Putih,

Jakarta Pusat menjadi tujuan masyarakat yang hendak mencari makanan, selain itu kemudahan yang didapatkan oleh masyarakat adalah dalam sistem pembayaran. Di daerah ini, banyak para pelaku usaha yang sudah memanfaatkan teknologi sebagai sistem pembayaran.

Penelitian ini menganalisis mengenai penggunaan *fintech* sebagai metode pembayaran pada tempat makan di Taman Solo, Cempaka Putih. Alasan penulis tertarik melakukan penelitian ini adalah pada saat ini penggunaan *fintech* digunakan oleh beberapa usaha di bidang kuliner baik skala kecil, maupun skala besar. Selain itu alasan peneliti memilih lokasi atau tempat di Taman Solo, Cempaka Putih adalah banyaknya tempat makanan yang ada disini dengan variasi makanan yang ditawarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS PENGGUNAAN *FINTECH* SEBAGAI METODE PEMBAYARAN STUDI KASUS PADA UMKM BIDANG KULINER DI TAMAN SOLO CEMPAKA PUTIH”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang beirisi uraian tentang permasalahan pokok penelitian yang sudah dijabarkan. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembayaran apa saja yang digunakan oleh pelaku UMKM bidang kuliner di Taman Solo Cempaka Putih Jakarta Pusat?
2. Apa kelebihan, atau manfaat dalam menggunakan *fintech* sebagai metode pembayaran bagi pelaku UMKM bidang kuliner di Taman Solo?
3. Bagaimana hambatan yang dihadapi oleh pelaku UMKM sektor makanan dalam penggunaan *fintech*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Metode pembayaran yang digunakan oleh para pelaku UMKM bidang kuliner di Taman Solo, Cempaka Putih Jakarta Pusat
2. Kelebihan, atau manfaat dalam penggunaan *fintech* sebagai metode pembayaran bagi pelaku UMKM bidang kuliner di Cempaka Putih Taman Solo
3. Mengetahui hambatan yang dihadapi oleh para pelaku UMKM kuliner di Taman Solo, Cempaka Putih dalam penggunaan *fintech*

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi UMKM bidang Kuliner

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan pertimbangan bagi tempat makan untuk menggunakan *fintech* sebagai metode pembayaran.

2. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi awal pada peminat, serta menambah wawasan akademisi dan menjadi referensi dalam penelitian yang akan datang.