

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Review Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan *fintech* ini, peneliti akan fokus pada metode pembayaran apa yang digunakan, manfaat yang dirasakan pada saat menggunakan *fintech* sebagai metode pembayaran, serta hambatan yang dirasakan oleh para pelaku UMKM dibidang kuliner di Taman Solo Cempaka Putih, Jakarta Pusat.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Yonghee Kim *et al* (2015). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pada penerimaan jenis pembayaran layanan *fintech* berdasarkan model kemungkinan elaborasi oleh Petty dan Cacioppo, dan dengan menerapkan variabel yang terkait dengan Teknologi Model Penerimaan. Selain itu, menganalisis hubungan sebab akibat antara CFIP (*Concern for Information Privacy*) dan *Self-efficacy* dengan mengadopsi mereka sebagai variabel moderasi. Implikasi dari penelitian ini adalah dalam menyegarkan layanan, kenyamanan, dan kegunaan *Fintech* jenis pembayaran adalah yang paling penting variabel yang berpengaruh dalam hal penggunaan, sementara dari aspek kelembagaan, deregulasi pemerintah dan keamanan yang lebih kuat diperlukan. Dengan menggunakan sample pengguna K-Pay mendapatkan hasil bahwa faktor yang paling penting adalah kegunaan, dan kemudahan penggunaan, serta pendaftaran cepat, dan lingkungan UI/UX yang nyaman dapat bertindak sebagai faktor paling signifikan dalam penerimaan untuk penggunaan potensial layanan *fintech* jenis pembayaran.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan yang dibuat penulis adalah penulis meneliti mengenai manfaat apa yang didapatkan dari penggunaan *fintech* sebagai metode pembayaran, sedangkan penelitian terdahulu meneliti mengenai faktor-faktor apa saja yang paling signifikan dalam penerimaan layanan *fintech*.

Penelitian terdahulu dilakukan di Korea, dan peneliti melakukan penelitian di Indonesia.

Penelitian kedua dari jurnal Nasional yang dilakukan oleh Muzdalifa, Rahma, dan Novalia (2018), bertujuan untuk menganalisis peran *fintech* dalam meningkatkan keuangan inklusif Pada UMKM. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik wawancara narasumber yaitu dosen perbankan syariah FAI UM Surabaya sebagai informasi, dan menggunakan teknik analisis data model interaktif.

Hasil penelitian ini adalah kehadiran sejumlah *fintech* memiliki kontribusi dalam pengembangan UMKM seperti membantu pembiayaan modal usaha, peran *Fintech* juga sudah merambah ke berbagai aspek seperti layanan pembayaran digital dan pengaturan keuangan.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada tujuan yang berbeda, yaitu untuk menganalisis peran *fintech* dalam meningkatkan keuangan inklusif pada UMKM dengan menggunakan pendekatan keuangan syariah, sedangkan peneliti ingin mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi oleh para UMKM dalam penggunaan *fintech* sebagai metode pembayaran.

Penelitian ketiga dari jurnal Nasional yang dilakukan oleh Prastiti, Mukhlis, Haryono (2015). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui minat, dan penggunaan uang elektronik Brizzi oleh Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. Dengan menggunakan wawancara langsung dengan responden. Mendapatkan hasil bahwa masih rendahnya minat mahasiswa karena kurangnya informasi mengenai produk Brizzi, dan lebih menyukai menggunakan uang tunai karena lebih praktis, dibandingkan dengan uang elektronik Brizzi.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan yang dibuat oleh penulis adalah penelitian terdahulu ingin mengetahui minat, dan penggunaan uang elektronik sebagai metode pembayaran, sedangkan penulis ingin mengetahui metode pembayaran apa saja yang digunakan oleh para UMKM. Selain itu juga responden yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Malang, sedangkan penulis menggunakan para pelaku UMKM di Taman Solo Jakarta Pusat sebagai responden.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Mulyasari, Thanh Thi Bi Dan, dan Wijaya (2014). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui data sistem pembayaran elektronik yang paling banyak digunakan dalam *e-commerce* di Indonesia, dan mengevaluasi faktor-faktor apa saja yang mendukung bukti tersebut untuk meningkatkan kesuksesan sistem pembayaran elektronik dalam *e-commerce*. Menggunakan metode kualitatif, dan kuantitatif dengan analisis statistik dan deskriptif pada 17 web *e-commerce* sebagai sample yang dipilih berdasarkan ranking oleh alexa.com. Hasil penelitian ini adalah bahwa sistem pembayaran e-commerce yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah kartu kredit online dengan presentase 76.47%. Faktor-faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah kualitas pelayanan (*service quality*), kemudahan penggunaan sistem pembayaran (*perceived ease of payment*), kecepatan (*perceived speed*), kesenangan (*perceived enjoyment*), keamanan (*security*), penggunaan (*actual use*), keuntungan yang diterima (*perceived benefit*), dan kepuasan pengguna (*user satisfaction*).

Perbedaan penelitian yang ditulis oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian terdahulu berfokus pada faktor-faktor yang mendukung kesuksesan pembayaran elektronik dalam *e-commerce* di Indonesia, sedangkan penelitian peneliti adalah mengetahui apa manfaat yang didapatkan oleh pelaku UMKM yang menjadikan *fintech* sebagai metode pembayaran. Penelitian ini menggunakan kuesioner, dan analisis yang digunakan adalah analisis frekuensi, statistik deskriptif, dan perankingan persentase mean, sedangkan peneliti menggunakan wawancara langsung untuk mendapatkan data.

Penelitian berikutnya yang kelima dilakukan oleh Chrismastianto (2017). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi dalam pengimplementasian teknologi finansial. Hasil penelitian ini adalah Teknologi finansial yang akan diimplementasikan dalam lembaga perbankan memudahkan *customer* di dalam mengakses layanan keuangan dan tentu saja kehadiran *fintech* sebagai inovasi tersendiri bagi nasabah yang mana dengan adanya teknologi ini membawa pengalaman nasabah ke tingkat

yang lebih tinggi dalam melakukan transaksi finansial, untuk kelemahannya adalah membutuhkan koneksi jaringan internet yang kuat, meningkatkan kejahatan *cybercrime*, untuk peluangnya adalah menciptakan pendapatan melalui kolaborasi dengan perusahaan *startup*, dan untuk ancaman dalam penerapan *fintech* adalah pengurangan karyawan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peneliti hanya meneliti mengenai kelebihan, dan kelemahan dari penggunaan *fintech* ini sedangkan penelitian terdahulu membahas juga mengenai peluang, dan ancaman. Untuk penelitian sebelumnya melakukan respondennya adalah *bankers*, sedangkan responden yang diwawancarai oleh peneliti adalah pelaku UMKM.

Penelitian keenam dari Jurnal Internasional yang dilakukan oleh Abrahão *et al* (2016). Menggunakan sampel 605 responden, dan pemodelan persamaan struktural. Hasil dari penelitian ini adalah 76% dari niat perilaku dijelaskan melalui ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial dan risiko yang dirasakan. Kriteria responden yang digunakan adalah pengguna yang sudah berpotensi untuk menggunakan pembayaran dengan *mobile* dengan berbagai variasi jumlah pendapatan, umur, serta pengalaman menggunakan perangkat *mobile*. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi intensitas dari adaptasi layanan pembayaran dari perspektif konsumen pengguna *mobile phone* di Brazil. Hasilnya, tujuan pemanfaatan pembayaran menggunakan *mobile* di Brazil dipengaruhi oleh *performance expectation*, *effort expectation*, *social influence*, dan *perceived risk*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan peneliti pada responden yang digunakan yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan pengguna *mobile phone* di Brazil, sedangkan peneliti menggunakan responden yaitu para pelaku UMKM di Taman Solo.

Penelitian ketujuh dilakukan oleh Charmen *et al* (2017). Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari wawancara struktur, dan observasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk eksplorasi perkembangan perusahaan *fintech* di Cina yang menawarkan pinjaman mikro kepada mahasiswa

dengan mewawancarai CEO 007 fenqi yang merupakan perusahaan yang didirikan oleh sekelompok pengusaha di Zhejiang, Cina yang menyediakan layanan ritel berbasis pinjaman mikro, dan cicilan khusus untuk Mahasiswa di Cina. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa teknologi meningkatkan inklusi keuangan dari sebelumnya segmen pasar yang dikecualikan, memungkinkan pembuatan nilai kredit alternatif berdasarkan data non-tradisional, dan menawarkan kemampuan strategis bagi perusahaan untuk menempati ceruk pasar di sektor keuangan.

Perbedaan penelitian saat ini dari penelitian sebelumnya adalah penelitian terdahulu meneliti mengenai *fintech* pada jenis *lending*, sedangkan peneliti saat ini meneliti tentang *fintech* sebagai metode pembayaran (*payment*). Untuk responden yang digunakan pada penelitian sebelumnya dari beberapa kalangan seperti: CEO, dan Mahasiswa, sedangkan penelitian saat ini melakukan fokus pada penelitian dengan responden pelaku UMKM.

Penelitian kedelapan dari Jurnal Nasional yang dilakukan oleh Setiobudi, dan Wiradinata (2018). Menggunakan metode kualitatif deskriptif, dan data diperoleh dari hasil wawancara secara semi terstruktur. Tujuan penelitian ini adalah mencari tahu faktor yang berpengaruh terhadap intensi UKM (vendor) dalam hal penggunaan *Financial Technology* yang berupa aplikasi *cashless payment*. Hasil penelitian ini adalah tingginya intensi masyarakat khususnya di Jawa Timur terhadap produk *financial technology*, dan pada sisi UKM memperoleh banyak keuntungan, keberlangsungan dan perkembangan produk ini didukung oleh sumber daya, dan kompetensi perusahaan yang ditunjukkan dengan nyata.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah tujuan penelitian sebelumnya mengetahui faktor yang berpengaruh terhadap intensi UKM dalam hal penggunaan *fintech*, sedangkan penelitian saat ini ingin mengetahui manfaat, dan hambatan apa saja yang didapatkan oleh para pelaku UMKM yang menjadikan *fintech* sebagai metode pembayaran. Selain itu penelitian sebelumnya menggunakan responden UKM di Jawa Timur, dan penelitian saat ini menggunakan responden pelaku UMKM di Taman Solo, Jakarta Pusat.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 UMKM

Menurut Tambunan (2009;16) Di Indonesia, definisi UMKM diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2008 tentang UMKM. Pasal 1 dari UU tersebut, dinyatakan bahwa Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan atau badan usaha perorangan yang memiliki kriteria usaha mikro sebagaimana diatur dalam UU tersebut. Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang buka merupakan anak perusahaan atau bukan anak cabang yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian, baik langsung maupun tidak langsung, dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil sebagaimana dimaksud dalam UU tersebut. Sedangkan usaha mikro adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung, dari usaha mikro, usaha kecil atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha mikro sebagaimana dimaksud dalam UU tersebut.

Menurut Kementerian Koperasi dan UMKM dalam Aufar (2014:8) Usaha Kecil (UK), termasuk usaha Mikro (UMI) adalah entitas usaha yang mempunyai kekayaan bersih paling banyak Rp. 200 juta, tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha dan memiliki penjualan tahunan paling banyak Rp. 1 Milyar. Sementara itu, Usaha Menengah (UM) merupakan entitas usaha milik warga negara Indonesia yang memiliki kekayaan bersih lebih besar dari Rp. 200 juta s.d. Rp. 10 milyar tidak termasuk tanah dan bangunan.

Definisi UMKM menurut Bank Indonesia dalam Aufar (2014:9) adalah usaha produktif milik warga negara Indonesia, yang berbentuk badan usaha orang

perorangan, badan usaha yang tidak berbadan hukum, atau badan usaha berbadan hukum seperti koperasi; bukan merupakan anak perusahaan atau cabang yang dimiliki, dikuasai atau berafiliasi, baik langsung maupun tidak langsung dengan usaha menengah atau besar. Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp. 200 juta, tidak termasuk tanah dan bangunan atau memiliki hasil penjualan paling banyak Rp. 200 juta per tahun, sedangkan usaha menengah, merupakan usaha yang memiliki kriteria aset tetapnya dengan besaran yang dibedakan antara industri manufaktur Rp. 200 juta sampai dengan Rp. 500 juta, dan non manufaktur Rp. 200 juta hingga maksimum Rp. 600 juta.

Definisi lainnya menurut Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) mendefinisikan berdasarkan kuantitas tenaga kerja. Usaha kecil merupakan usaha yang memiliki jumlah tenaga kerja 5 orang sampai dengan 19 orang, sedangkan usaha menengah merupakan usaha yang memiliki jumlah tenaga kerja 20 orang sampai dengan 99 orang.

Berdasarkan definisi diatas UMKM merupakan usaha perdagangan yang dikelola oleh perorangan atau badan usaha yang dalam hal ini termasuk sebagai kriteria usaha dalam lingkup kecil atau mikro. Peraturan mengenai UMKM telah dibahas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008.

2.2.1.1 Klasifikasi UMKM

Menurut Ade Resalawati (2011;31), klasifikasi UMKM dalam perspektif perkembangannya, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar. Selain itu kelompok ini terbukti tahan terhadap berbagai macam guncangan krisis ekonomi. Maka sudah menjadi keharusan penguatan kelompok Usaha Mikro Kecil dan Menengah yang melibatkan banyak kelompok. Berikut ini adalah klasifikasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM):

1. *Livelihood Activities*

Merupakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang digunakan sebagai kesempatan kerja untuk mencari nafkah, yang lebih umum biasa disebut sektor informal. Contohnya pedagang kaki lima.

2. *Micro Enterprise*

Merupakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang memiliki sifat pengrajin tetapi belum memiliki sifat kewirausahaan.

3. *Small Dynamic Enterprise*

Merupakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang telah memiliki jiwa kewirausahaan dan mampu menerima pekerjaan subkontrak dan ekspor.

4. *Fast Moving Enterprise*

Merupakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang telah memiliki jiwa kewirausahaan dan akan melakukan transformasi menjadi usaha besar (UB).

2.2.1.3. Peranan UMKM

Menurut Irma (2009;26) UMKM memiliki peranan secara umum terutama dalam perekonomian Indonesia, diantaranya :

1. Memiliki peran utama dalam kegiatan ekonomi di berbagai sektor
2. Memiliki peran sebagai penyedia lapangan kerja yang terbesar
3. Memiliki peran penting dalam pengembangan perekonomian lokal.
4. Memiliki peran sebagai tempat pemberdayaan masyarakat
5. Memiliki peran sebagai pencipta pasar baru, dan sumber inovasi, serta kontribusi terhadap neraca pembayaran.

2.2.1.4 Ciri-ciri Usaha Mikro Kecil Menengah

Menurut Irma (2009;27) Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) ini memiliki ciri-ciri seperti:

1. Jenis barang beragam, dan tidak tetap
Jenis barang yang ditawarkan oleh UMKM memiliki keragaman, dan dapat berubah setiap waktunya
2. Tempat usaha yang tidak tetap
UMKM dalam menjalankan usahanya tidak selalu berada di satu tempat yang sama secara terus menerus, dapat berpindah-pindah.
3. Belum mempunyai administrasi organisasi

UMKM sendiri biasanya tidak memiliki pengelolaan administrasi yang baik, seperti pencatatan penjualan, dan lain-lain sesuai kaidah pembukuan. Pencatatan dilakukan secara sederhana.

Agar dapat membedakan UMKM diperlukan kriteria dan ciri-ciri tertentu dalam menggolongkan UMKM. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 Pasal 6 mengenai UMKM, UMKM digolongkan berdasarkan kriteria sebagai berikut. Kriteria usaha mikro, yaitu:

1. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 Pasal 6 mengenai UMKM Bab IV Pasal 6.

Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp. 50 juta tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp. 300 juta.

2. Kriteria usaha kecil Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 Pasal 6 mengenai UMKM Bab IV Pasal 6.

Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp. 50 juta dan paling banyak Rp. 300 juta tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp. 300 juta dan paling paling pajak Rp. 2,5 milyar.

3. Kriteria usaha menengah Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 Pasal 6 mengenai UMKM Bab IV Pasal 6.

Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp. 500 juta dan paling banyak Rp. 10 milyar tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp. 2,5 milyar dan paling paling pajak Rp. 50 milyar.

2.2.1.5 Jenis UMKM

Berdasarkan informasi dari *website* Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM) untuk jenisnya UMKM dibedakan menjadi beberapa jenis sesuai dengan ijin usahanya diantaranya:

1. Usaha di bidang kuliner

Makanan adalah salah satu kebutuhan pokok manusia yang tidak dapat tergantikan. Makanan akan terus dicari oleh masyarakat untuk

memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Oleh sebab itu, usaha di bidang kuliner ini adalah usaha yang terus berkembang. Beragamnya jenis makanan yang ditawarkan, membuat usaha ini tidak akan pernah berhenti.

2. Usaha di bidang Fashion

Selain makanan, pakaian merupakan kebutuhan sehari-hari manusia. Kebutuhan akan pakaian yang terus meningkat membuat para pelaku usaha dibidang ini menawarkan dengan model yang beragam. Tidak heran, membuat UMKM jenis ini meningkat setiap tahunnya.

3. Usaha di bidang Agribisnis.

Agribisnis merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang pertanian. UMKM yang menjalankan mengenai agribisnis ini umumnya menjual pupuk, bibit tanaman, pestisida, serta lain-lain. UMKM agribisnis tersebut juga biasanya terdapat di pedesaan yang mempunyai lahan pertanian dalam jumlah cukup banyak dan juga luas.

2.2.1.6 Karakteristik Usaha Mikro Usaha kecil di Indonesia

Di Indonesia UMKM mempunyai potensi yang besar untuk dikembangkan karena pasar yang luas, bahan baku yang mudah didapat serta sumber daya manusia yang besar merupakan variabel pendukung perkembangan dari usaha kecil tersebut akan tetapi perlu dicermati beberapa hal seiring perkembangan usaha kecil rumahan seperti: perkembangan usaha harus diikuti dengan pengelolaan manajemen yang baik, perencanaan yang baik akan meminimalkan kegagalan, penguasaan ilmu pengetahuan akan menunjang keberlanjutan usaha tersebut, mengelola sistem produksi yang efisien dan efektif, serta melakukan terobosan dan inovasi yang menjadikan pembeda dari pesaing merupakan langkah menuju keberhasilan dalam mengelola usaha tersebut.

Menurut Anoraga (2010:32) Sektor usaha memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Sistem pembukuan yang relatif administrasi pembukuan sederhana dan cenderung tidak mengikuti kaidah admistrasi pembukuan standar. Kadangkala pembukuan tidak di up to date sehingga sulit untuk menilai kerja usahanya.

- b. Margin usaha yang cenderung tipis mengingat persaingan yang sangat tinggi.
- c. Modal terbatas
- d. Pengalaman manajerial dalam mengelola perusahaan masih sangat terbatas.
- e. Skala ekonomi yang terlalu kecil sehingga sulit diharapkan untuk mampu menekan biaya mencapai titik efisiensi jangka panjang.
- f. Kemampuan pemasaran dan negosiasi serta diversifikasi pasar sangat terbatas.
- g. Kemampuan untuk sumber dana dari pasar modal terendah, mengingat keterbatasan sistem administrasinya. Untuk mendapatkan dana dipasar modal, sebuah perusahaan harus mengikuti sistem administrasi standar dan harus transparan. Karakteristik yang dimiliki oleh usaha mikro menyiratkan adanya kelemahankelemahan yang sifatnya potensial terhadap timbulnya masalah. Hal ini menyebabkan berbagai masalah internal terutama yang berkaitan dengan pendanaan yang tampaknya sulit untuk mendapatkan solusi yang jelas.

2.2.1.7 Kekuatan dan Kelemahan UMKM

Menurut Anoraga (2010:35) UMKM memiliki beberapa kekuatan potensial yang merupakan andalan yang menjadi basis pengembangan pada masa yang akan datang, diantaranya:

- a. Penyediaan lapangan kerja peran industri kecil dalam penyerapan tenaga kerja patut diperhitungkan, diperkirakan maupun menyerap sampai dengan 50% tenaga kerja yang tersedia
- b. Sumber wirausaha baru keberadaan usaha kecil dan menengah selama ini terbukti dapat mendukung tumbuh kembangnya wirausaha baru
- c. Memiliki segmen usaha pasar yang unik, melaksanakan manajemen sederhana dan fleksibel terhadap perubahan pasar
- d. Memanfaatkan sumber daya alam sekitar, industri kecil sebagian besar memanfaatkan limbah atau hasil samping dari industri besar atau industri yang lainnya

- e. Memiliki potensi untuk berkembang. Berbagai upaya pembinaan yang dilaksanakan menunjukkan hasil yang menggambarkan bahwa industri kecil mampu untuk dikembangkan lebih lanjut dan mampu untuk mengembangkan sektor lain yang terkait.

Kelemahan yang sering juga menjadi faktor penghambat dan permasalahan dari Usaha Mikro terdiri dari 2 faktor:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan masalah klasik dari UMKM yaitu diantaranya:

- a. Masih terbatasnya kemampuan sumber daya manusia.
- b. Kendala pemasaran produk sebagian besar pengusaha Industri Kecil lebih memprioritaskan pada aspek produksi sedangkan fungsi-fungsi pemasaran kurang mampu dalam mengaksesnya, khususnya dalam informasi pasar dan jaringan pasar, sehingga sebagian besar hanya berfungsi sebagai tukang saja.
- c. Kecenderungan konsumen yang belum mempercayai mutu produk Industri Kecil.
- d. Kendala permodalan usaha sebagian besar Industri Kecil memanfaatkan modal sendiri dalam jumlah yang relatif kecil.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan masalah yang muncul dari pihak pengembang dan pembina UMKM. Misalnya solusi yang diberikan tidak tepat sasaran tidak adanya monitoring dan program yang tumpang tindih. Dari kedua faktor tersebut muncullah kesenjangan diantara faktor internal dan eksternal, yaitu disisi perbankan, BUMN dan lembaga pendamping lainnya sudah siap dengan pemberian kredit, tapi UMKM mana yang diberi, karena berbagai ketentuan yang harus dipenuhi oleh UMKM.

Di sisi lain UMKM juga mengalami kesulitan mencari dan menentukan lembaga mana yang dapat membantu dengan keterbatasan yang mereka miliki dan kondisi ini ternyata masih berlangsung meskipun berbagai usaha telah diupayakan untuk memudahkan bagi para pelaku UMKM memperoleh kredit, dan ini telah berlangsung 20 tahun. Pola yang ada sekarang adalah masing-masing lembaga/institusi yang memiliki fungsi

yang sama tidak berkoordinasi tapi berjalan sendiri-sendiri, apakah itu perbankan, BUMN, departemen, LSM, perusahaan swasta. Di sisi lain dengan keterbatasannya UMKM menjadi penopang perekonomian menjadi roda perekonomian menjadi kenyataan.

2.2.2 Teknologi

Teknologi secara umum adalah alat, mesin, cara, proses, kegiatan ataupun gagasan yang dibuat untuk mempermudah aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat teknologi dibuat adalah untuk memudahkan kehidupan manusia menjadi lebih baik dan mudah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, dan ilmu pengetahuan terapan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Secara etimologis, teknologi berasal dari kata "techne" yang memiliki arti serangkaian metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan sebuah objek, atau kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang metode dan seni.

Untuk mengetahui definisi teknologi yang dikemukakan oleh para ahli:

Menurut Miarso (2007:32) menyatakan definisi Teknologi adalah suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang tidak terpisah dari produk lain yang sudah ada. Hal itu juga menyatakan bahwa teknologi merupakan bagian integral dari yang terkandung dalam sistem tertentu.

Maka berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah sebuah metode praktis yang digunakan untuk pengembangan diri manusia, digunakan secara berulang kali, untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia sehari-hari.

2.2.2.1 Manfaat, dan Macam-Macam Teknologi

Dengan melihat beberapa definisi di atas dapat diketahui bahwa manfaat dari teknologi secara umum antara lain:

1. Membantu dan mempermudah kegiatan manusia
2. Dapat digunakan oleh berbagai macam kalangan

3. Mudah untuk dioperasikan
4. Meringankan pekerjaan yang sangat berat
5. Dapat menambah lapangan pekerjaan

Saat ini, berbagai jenis teknologi terus bermunculan seiring dengan perkembangan zaman. Berikut ini akan dijelaskan mengenai macam-macam teknologi yang berkembang hingga saat ini.

1. Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi dapat diartikan sebagai suatu perangkat yang memungkinkan setiap individu untuk saling mengirimkan atau menerima informasi ataupun data kepada orang lain. Perkembangan teknologi komunikasi ditandai dengan adanya perangkat telepon genggam yang awalnya menggunakan sinyal analog yang terus berkembang dan berubah menggunakan sinyal digital. Beberapa contoh yang termasuk kedalam teknologi komunikasi adalah handphone, fax, telegram, [email](#) dan aplikasi chatting lainnya.

2. Teknologi Informasi

Teknologi informasi (*Information technology*) atau biasa disebut dengan TI atau IT merupakan teknologi yang membantu Anda dalam memberikan berbagai informasi dalam waktu yang cepat. Sebenarnya, teknologi informasi sudah ada sejak dahulu, seperti kentongan yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi.

Namun, seiring dengan berkembangnya zaman, kentongan telah digantikan dengan suatu teknologi yang lebih modern namun tidak menghilangkan nilai dari teknologi terdahulu. Beberapa contoh dari teknologi informasi terkini adalah televisi, radio, komputer, notebook dan sebagainya.

3. Teknologi Transportasi

Teknologi transportasi berhubungan dengan alat transportasi yang membantu Anda untuk melakukan perjalanan ke lokasi yang dituju dalam waktu yang cepat. Perkembangan teknologi transportasi dimulai dengan dimanfaatkannya tenaga hewan, seperti kuda hingga diciptakannya teknologi yang dioperasikan dengan mesin yang fungsinya juga sama dengan teknologi sebelumnya.

4. Teknologi Medis

Teknologi medis sendiri berkaitan dengan dunia kedokteran, dimana teknologi medis ini berkembang dengan memanfaatkan teknologi komputer. Perkembangan teknologi di dunia kedokteran ini banyak digunakan untuk membantu para dokter mendiagnosa penyakit yang diderita pasien dan membantu dalam melakukan penelitian. Beberapa contoh dari bentuk teknologi medis adalah CT-Scan, mikroskop dan berbagai alat bedah lainnya.

2.2.3. Internet

Internet merupakan singkatan dari *interconnection networking* merupakan suatu jaringan komputer yang menghubungkan milyaran jaringan komputer secara global dengan memakai standar *global transmission control protocol* atau *internet protocol suite* (TCP/IP). Selain pengertian tersebut, beberapa ahli menyebutkan pengertian internet, antara lain:

Straus, dan Frost (2014:6) menyatakan internet merupakan sebuah jaringan global yang terhubung dengan jaringan terkoneksi, dimana jaringan yang dihasilkan dari sebuah jaringan internet dapat mencapai banyak perusahaan, pemerintahan, organisasi, dan jaringan pribadi.

Pendapat lain mengenai pengertian internet, menurut Riyanto (2015) Internet dalam bisnis digunakan untuk pertukaran informasi, katalog produk, media promosi, surat elektronik, *bulletin boards*, kuesioner elektronik, dan *mailing list*. Internet juga bisa digunakan untuk berdialog, berdiskusi, dan konsultasi dengan konsumen secara *on-line*, sehingga konsumen dapat dilibatkan secara proaktif dan interaktif dalam perancangan, pengembangan, pemasaran, dan

penjualan produk. Tujuan perusahaan atau pelaku bisnis membuat *website* untuk usaha bisnisnya yaitu mengembangkan pemasaran dan distribusi serta mengembangkan informasi baru dari produk yang dapat diakses lewat *Web*.

Dengan melihat pengertian-pengertian mengenai internet, maka dapat disimpulkan bahwa, internet adalah suatu jaringan komputer yang bersifat global dan saling terhubung, untuk pertukaran informasi, berdialog secara *online* serta berbasis pada sebuah protokol yang disebut TCP/ICP.

Sejarah Internet bermula pada Tahun 1969 DARPA (Defense Advance Research Project) yaitu sebuah departemen pertahanan Amerika mengadakan riset ARPANET yaitu mengenai seperti apa cara untuk menghubungkan sejumlah komputer dalam jumlah yang banyak untuk membentuk suatu jaringan organik. Pada awal tahun percobaan terdapat lebih dari 10 komputer sukses terhubung satu sama lain, sehingga dapat bertukar informasi, atau melakukan komunikasi, dan membentuk sebuah jaringan. Kemudian jaringan komputer ARPANET mulai dikembangkan untuk wilayah di luar Amerika Serikat, tepatnya komputer di University College London yang menjadi anggota jaringan ARPANET. Perkembangan internet dari tahun ke tahun hingga saat ini mengalami kemajuan yang pesat. Jika dilihat dari pengguna internet dari tahun ke tahun yang mengalami peningkatan ini sangat menunjang aktivitas manusia sehari-hari mulai dari komunikasi, pekerjaan, hiburan, dan aktivitas lainnya.

2.2.4 Gaya Hidup

Gaya hidup atau dikenal dengan *lifestyle* memiliki definisi yang beragam seperti definisi yang dicetuskan oleh para ahli diantaranya:

Sumarwan (2011:57) menyatakan Gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (activities, interests, and opinions). Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merek pakaiannya karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya.

Definisi lain disampaikan oleh Kotler dan Keller (2012:192) Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam

berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi dari Gaya Hidup adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia dalam masyarakat. Sedangkan dari sisi ekonomi, gaya hidup adalah perilaku seseorang dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktunya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Gaya Hidup adalah dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini).

2.2.4.1 Indikator dan Pengukuran Gaya Hidup

Indikator, dan pengukuran gaya hidup menurut Sunarto (Mendey, 2009:23) terdapat 3 indikator, diantaranya:

1. Kegiatan (*Activity*)

Kegiatan adalah apa yang dikerjakan konsumen, produk apa yang dibeli atau digunakan, kegiatan apa yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Walaupun kegiatan ini biasanya dapat diamati, alasan untuk tindakan tersebut jarang dapat diukur secara langsung.

2. Minat (*Interest*)

Minat adalah objek peristiwa, atau topik dalam tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus-menerus kepadanya. Interest dapat berupa kesukaan, kegemaran dan prioritas dalam hidup konsumen tersebut. Minat merupakan apa yang konsumen anggap menarik untuk meluangkan waktu dan mengeluarkan uang. Minat merupakan faktor pribadi konsumen dalam mempengaruhi proses pengambilan keputusan.

3. Opini (*Opinion*)

Opini adalah pandangan dan perasaan konsumen dalam menanggapi isu-isu global, lokal oral ekonomi dan sosial. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi, seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan

peristiwa masa datang dan penimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternative.

2.2.5 Smartphone

Smartphone atau dikenal dengan telepon pintar merupakan alat telepon yang memiliki spesifikasi serta teknologi tingkat tinggi. Menurut para ahli, pengertian *smartphone*, yaitu:

Menurut Garini dalam Rohman (2017: 27) pengertian *Smartphone* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget (smartphone)* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan.

Pendapat lain mengenai *smartphone* ini adalah, menurut pendapat Williams dan Sawyer (2011) berpendapat *Smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit.

Berdasarkan pengertian mengenai *smartphone* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah sebuah telepon pintar dengan tingkat teknologi tinggi yang menyediakan *personal digital assistant* (PDA), serta fitur-fitur lainnya yang dapat menunjang kegiatan manusia sehari-hari. Melihat fungsi-fungsi yang dihasilkan oleh *smartphone* tersebut membuat perkembangannya terus maju, contohnya di Indonesia sendiri tingkat pengguna *smartphone* terus menerus meningkat setiap tahunnya.

2.2.5.1 Manfaat atau fungsi *smartphone* bagi kehidupan manusia

Berikut adalah fungsi *smartphone* yang dapat dirasakan oleh penggunanya, yaitu:

1. Alat Komunikasi

Telepon genggam pada umumnya hanya bisa melakukan fungsinya sebagai alat komunikasi seperti telepon, dan mengirim pesan.

Saat ini *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet memudahkan masyarakat untuk saling mengirimkan gambar, suara, maupun dokumen tanpa batas waktu, dan wilayah. Bahkan secara *realtime* dapat melakukan komunikasi bertatap muka tanpa harus bertemu langsung seperti *video call*.

2. Hiburan

Selain memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga memiliki fungsi sebagai alat hiburan seperti dapat menonton film, bermain permainan baik secara *offline* maupun *online*, bermain *social media*, dan mendengarkan musik.

3. Memudahkan mencari informasi atau ilmu pengetahuan

Dengan *smartphone* memudahkan manusia dalam mencari bacaan untuk mendapatkan baik informasi, maupun ilmu pengetahuan dari berbagai macam sumber di internet.

4. Alat pembayaran

Smartphone saat ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti QR *code* (*Quick Respon*) yang memudahkan masyarakat dalam membayar tanpa perlu menggunakan kartu yang disediakan oleh beberapa perusahaan *financial technology* (*Fintech*).

2.2.6 Financial Technology (Fintech)

Financial Technology atau yang biasa disebut dengan *fintech* adalah wujud sebuah inovasi dalam bidang jasa keuangan. Secara terminologi, merupakan sebuah kolaborasi antara teknologi, dengan finansial. Menurut Bank Indonesia pengertian *financial technology* ini adalah hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya dalam membayar harus bertatap-muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja. Kamus Oxford mendefinisikan *financial technology* sebagai program

computer dan teknologi lain yang digunakan untuk mendukung banking dan layanan finansial. Selain pengertian di atas, beberapa ahli menyatakan pengertian dari *financial technology* atau yang biasa disebut dengan *fintech*.

Menurut Hseuh (2017) *Fintech* merupakan model layanan keuangan baru yang dikembangkan melalui inovasi teknologi informasi. Pendapat lain mengenai pengertian *fintech* dikemukakan oleh Pribadiono (2016) tentang *Financial Technology*, yaitu perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan atau dapat juga diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi modern.

Mengutip dari buku *The Future of Fintech*, definisi *fintech* Bernardo Nicoletti (2017) adalah *financial technology* sebagai sebuah ekosistem tidak hanya terdiri dari perusahaan startup. Istilah *fintech* memang sering dihubungkan dengan startup karena penggunaan mereka terhadap software digital untuk layanan finansial yang merupakan tren modern. Namun, tidak sedikit perusahaan lama yang melakukan transformasi bisnis dengan menyediakan layanan finansial berbasis digital.

Berdasarkan definisi di atas mengenai *financial technology* dapat disimpulkan bahwa *fintech* adalah sebuah layanan yang tercipta dari perpaduan teknologi, dan finansial berbasis digital yang mendukung proses transaksi menjadi lebih cepat.

2.2.6.1 Dasar Hukum Penyelenggaraan Fintech di Indonesia

Sebagai negara hukum penyelenggaraan *financial technology* di Indonesia didasari oleh beberapa peraturan, diantaranya:

1. Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran
2. Surat Edaran Bank Indonesia No. 18/22/DKSP perihal Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital
3. Peraturan Bank Indonesia No. 18/17/PBI/2016 tentang Uang Elektronik

2.2.6.2 Klasifikasi *Financial Tehcnology*

Bank Indonesia sebagai regulator dalam sistem pembayaran di Indonesia mengklasifikasikan *Fintech* sebagai berikut:

1. *Crowdfunding dan Peer to Peer (P2P) Lending*

Klasifikasi pertama ini merupakan *marketplace* yang menjadi sarana pertemuan pencari modal dan investor di bidang pinjaman. Dengan adanya portal pinjaman yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja, *Fintech* bisa menjangkau peminjam dan investor di seluruh Indonesia.

Crowdfunding dan Peer to Peer (P2P) Lending adalah konsep finansial yang menggunakan bantuan teknologi informasi untuk menghadirkan layanan pinjam meminjam uang dengan mudah, dimana penyedia hanya menyediakan sarana yang memungkinkan pendana dan peminjam untuk melakukan proses pinjam meminjam secara *online*. Disebut *Peer to Peer (P2P)* karena sarana pinjam meminjam uang ini disediakan bagi sesama pengguna awam.

Contoh perusahaan *fintech* dalam klasifikasi ini, yaitu:

1. Pinjam.co

Pinjam.co yang ada sejak Desember 2014 merupakan perusahaan teknologi yang menyediakan jasa layanan keuangan dengan mengembangkan *platform* digital untuk membantu pelanggan dalam mengatasi kebutuhan dana cepat mereka. Untuk area Jabodetabek. Setelah beroperasi selama 8 bulan dan mendapat tanggapan yang baik dari para pelanggan, Pinjam Indonesia secara resmi diluncurkan kepada publik pada 15 Desember 2015. Pinjam.co menyediakan berbagai produk perbankan misalnya gadai dan kredit.

2. Kredivo

Kredivo adalah sebuah perusahaan pembiayaan yang tercatat di Bursa Efek Jakarta dan diawasi oleh OJK.

Menawarkan layanan kredit dana cepat untuk kebutuhan belanja *online* tanpa kartu kredit.

2. *Market Aggregator*

Market aggregator merupakan portal yang mengumpulkan dan mengoleksi data finansial untuk disajikan kepada pengguna. Berbagai data finansial tersebut dapat Anda bandingkan untuk memilih produk keuangan terbaik. Dengan memanfaatkan jasa pembanding produk keuangan ini, bisa mengambil keputusan finansial dengan lebih baik.

Contoh portal dari klasifikasi Market Aggregator yaitu:

1. *CekAja*

CekAja adalah portal keuangan yang memiliki fungsi memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dalam mempertimbangkan keputusan finansial. *Fintech* yang menawarkan jasa pembanding memiliki prinsip kesederhanaan, akurasi, dan keamanan.

2. *Cermati*

Cermati merupakan perusahaan *fintech* di Indonesia yang memiliki fungsi sebagai jasa pembanding dari produk perbankan secara lengkap. Seperti tabungan, deposito, dan kredit.

3. *Risk and Investment Management*

Klasifikasi berikutnya adalah perencana keuangan dalam bentuk digital. Dengan kata lain, Pengguna akan dibantu untuk mengetahui kondisi keuangan serta melakukan perencanaan keuangan secara mudah dan cepat, hanya dengan cara membuka aplikasi di *smartphone* pengguna dan mengisi data-data terkait untuk mengetahui rencana keuangan yang tepat sesuai kebutuhan masing-masing individu.

Contoh perusahaan *Fintech* yang bergerak dalam bidang *risk and investment management*, yaitu:

1. Jojonomic

Jojonomic merupakan perusahaan penyedia aplikasi pengaturan keuangan yang cukup populer didirikan oleh Indrasto Budisantoso pada tahun 2015, Jojonomic telah menjadi salah satu penyedia aplikasi pengaturan keuangan pribadi ternama. Aplikasi yang *user-friendly* memungkinkan penggunanya untuk mengatur keuangan dengan mudah, yaitu dengan mencatat pengeluaran dan pemasukannya secara praktis.

2. Finansialku

Finansialku sendiri merupakan sebuah portal perencana keuangan untuk individu dan keluarga di Indonesia. Finansialku memiliki fungsi untuk mewujudkan tujuan keuangan pengguna dengan perencanaan keuangan yang tepat.

4. Payment, Settlement, and Clearing

Klasifikasi yang terakhir menurut Bank Indonesia adalah Payment, settlement, dan clearing berada dalam ranah Bank Indonesia, dengan contoh e-wallet dan payment gateway. Portal pembayaran ini bertujuan untuk memudahkan dan mempercepat proses pembayaran atau transaksi via online. Dengan demikian, masyarakat dalam melakukan pembayaran melalui satu portal saja, misalnya via smartphone.

Contoh situs penyedia Payment, Settlement, and Clearing, yaitu:

1. Veritrans

Merupakan perusahaan yang menyediakan jasa *payment gateway setup*. Veritrans memudahkan konsumen dalam metode pembayaran. Veritrans menyederhanakan proses pembayaran dengan adanya integrasi antara seluruh cara pembayaran, misalnya T-cash, XL Tunai, BCA KlikPay, Mandiri ClickPay, dan pembayaran kartu kredit lainnya. Dengan kerja sama luar biasa

bersama bank-bank ternama di dunia, seperti BCA, BNI, Mandiri, dan lainnya, Veritrans terus menunjukkan eksistensinya di bisnis *Fintech* ini.

2. OVO

OVO adalah sebuah aplikasi smart yang memberikan Anda layanan pembayaran dan transaksi secara online (*OVO Cash*). Anda juga bisa berkesempatan untuk mengumpulkan poin setiap kali Anda melakukan transaksi pembayaran melalui OVO.

Secara umum, *OVO Cash* dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran yang telah bekerja sama dengan OVO menjadi lebih cepat. Sedangkan *OVO Points* adalah *loyalty rewards* bagi yang melakukan transaksi dengan menggunakan *OVO Cash* di *merchant-merchant* rekanan OVO. Untuk *OVO Points* sendiri, dapat ditukarkan dengan berbagai penawaran menarik hingga ditukarkan dengan transaksi di merchant rekanan OVO. OVO menawarkan kemudahan transaksi tanpa mengharuskan nasabahnya membawa cash terlalu banyak. Salah satunya cukup dengan menunjukkan aplikasi OVO yang didalamnya terdapat saldo cash maupun point.

Dalam fungsinya sebagai sistem pembayaran *financial technology* memiliki beberapa perannya yang dikutip dari laman resmi Bank Indonesia, yaitu:

1. Menjadi alat bantu untuk pembayaran, penyelesaian, atau *settlement*, dan *kliring*.
2. Membantu pelaksanaan investasi yang lebih efisien
3. Mitigasi risiko dari sistem pembayaran yang konvensional
4. Membantu pihak yang membutuhkan untuk menabung, meminjam dana, dan penyertaan modal.
5. Berperan menyediakan pasar bagi pelaku usaha.

2.2.6.3 Manfaat *Fintech*

Berdasarkan klasifikasi yang telah dijabarkan di atas, maka terdapat beberapa manfaat dari penggunaan *fintech* yang dikutip dari situs Bank Indonesia, yaitu:

1. Bagi Konsumen:
 - a. Harga yang lebih murah
 - b. Pilihannya yang banyak
 - c. Mendapatkan layanan yang baik

2. Bagi Pedagang atau pelaku usaha:
 - a. Menyederhanakan rantai transaksi
 - b. Menekan biaya operasional
 - c. Membekukan alur informasi

3. Bagi Negara:
 - a. Mendorong transmisi kebijakan ekonomi
 - b. Meningkatkan kecepatan perputaran uang sehingga meningkatkan ekonomi masyarakat
 - c. Di Indonesia, *fintech* turut mendorong Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI)

Selain itu berdasarkan Otoritas Jasa Keuangan (2016) manfaat *fintech*, yaitu:

1. Mendorong transmisi kebijakan ekonomi
2. Mendorong distribusi pembiayaan Nasional yang masih belum merata di Indonesia.
3. Mendorong perkembangan UMKM
4. Meningkatkan Inklusi keuangan nasional
5. Mendorong tingkat kesejahteraan penduduk Indonesia
6. Membantu pemenuhan kebutuhan pembiayaan dalam negeri yang masih besar.

2.2.6.4 Strategi untuk menanggulangi risiko *Fintech*

Selain memiliki manfaat yang banyak, *Fintech* ini memiliki beberapa risiko yang dialami baik untuk konsumen, maupun kepentingan Nasional. Sehingga perlunya strategi untuk mengurangi risiko-risiko tersebut, menurut Otoritas Jasa Keuangan (2016) strategi untuk melindungi konsumen adalah sebagai berikut :

1. Perlindungan dana pengguna

Potensi kehilangan maupun penurunan kemampuan finansial, baik yang diakibatkan oleh penyalahgunaan, penipuan, maupun *force majeure* dari kegiatan *Fintech*.

2. Pelindungan data pengguna

Isu privasi pengguna *Fintech* yang rawan terhadap penyalahgunaan data baik yang disengaja maupun tidak sengaja (serangan *hacker* atau *malware*)

Pada sisi kepentingan Nasional, ancaman risiko dari berkembangnya *fintech* di Indonesia dapat dilakukan strategi-strategi seperti:

1. Anti Pencucian Uang dan Pencegahan Pendanaan Terorisme (APU-PPT)

Kemudahan, serta kecepatan yang ditawarkan oleh *Fintech* saat ini dapat menimbulkan risiko penyalahgunaan pencucian uang maupun pendanaan terorisme oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.

2. Stabilitas Sistem Keuangan

Perlu manajemen risiko yang memadai agar tidak berdampak negatif terhadap stabilitas sistem keuangan.

2.2.7 Efektivitas

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Efektivitas berasal dari kata efektif yang memiliki arti mempunyai efek, pengaruh, akibat, atau membawa hasil. Pengertian efektifitas sendiri adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Pendapat lain mengenai definisi efektifitas dikemukakan oleh beberapa ahli, seperti:

Sondang dalam Othenk (2008:4) Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya.

Sejalan dengan pendapat mengenai definisi Efektivitas, Abdurahman dalam Othenk (2008:7) mendefinisikan Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.

Menurut Gibson (Bungkaes 2013:46) pengertian efektifitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan (standar), maka mereka dinilai semakin efektif.

Pendapat lain mengenai definisi efektifitas, Agung Kurniawan (2009:109) menyatakan Efektivitas dalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) dari pada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya.

Dari definisi-definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa efektifitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota serta merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

2.2.8.1 Aspek-Aspek Efektivitas

Musaroh (2010:13) berpendapat aspek-aspek efektivitas antara lain:

1. Aspek tugas atau fungsi

Lembaga dikatakan efektivitas jika melaksanakan tugas atau fungsinya, begitu juga suatu program pembelajaran akan efektif jika tugas dan fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik dan peserta didik belajar dengan baik

2. Aspek rencana atau program

Aspek yang dimaksud dengan rencana atau program disini adalah rencana pembelajaran yang terprogram, jika seluruh rencana dapat dilaksanakan maka rencana atau program dikatakan efektif.

3. Aspek ketentuan dan peraturan

Efektivitas suatu program juga dapat dilihat dari berfungsi atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses kegiatannya. Aspek ini mencakup aturan-aturan baik yang berhubungan dengan guru maupun yang berhubungan dengan peserta didik, jika aturan ini dilaksanakan dengan baik berarti ketentuan atau aturan telah berlaku secara efektif

4. Aspek tujuan atau kondisi ideal

Suatu program kegiatan dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuan atau kondisi ideal program tersebut dapat dicapai. Penilaian aspek ini dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh peserta didik.

2.2.8.2 Ukuran Efektivitas

Tolak ukur dari efektivitas dikaji dari berbagai sudut pandang, subjek yang menilai, serta objek penilaiannya. Jika merujuk pada sudut produktivitas, maka penilaian efektivitas adalah kualitas, dan kuantitas (*output*) dari barang, dan jasa yang dihasilkan.

Menurut S.P Siagian (2008:77) kriteria atau tolak ukur mengenai pencapaian efektivitas, yaitu:

1. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan supaya karyawan dalam pelaksanaan tugas mencapai sasaran yang terarah dan tujuan organisasi dapat tercapai.
2. Kejelasan strategi pencapaian tujuan, telah diketahui bahwa strategi adalah “pada jalan” yang diikuti dalam melakukan berbagai upaya dalam mencapai sasaran-sasaran yang ditentukan agar para implementer tidak tersesat dalam pencapaian tujuan organisasi.
3. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap, berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai dan strategi yang telah ditetapkan artinya kebijakan harus mampu menjembatani tujuantujuan dengan usaha-usaha pelaksanaan kegiatan operasional.
4. Perencanaan yang matang, pada hakekatnya berarti memutuskan sekarang apa yang dikerjakan oleh organisasi dimasa depan.
5. Penyusunan program yang tepat suatu rencana yang baik masih perlu dijabarkan dalam program-program pelaksanaan yang tepat sebab apabila tidak, para pelaksana akan kurang memiliki pedoman bertindak dan bekerja.
6. Tersedianya sarana dan prasarana kerja, salah satu indikator efektivitas organisasi adalah kemampuan bekerja secara produktif. Dengan sarana dan prasarana yang tersedia dan mungkin disediakan oleh organisasi.
7. Pelaksanaan yang efektif dan efisien, bagaimanapun baiknya suatu program apabila tidak dilaksanakan secara efektif dan efisien maka organisasi tersebut tidak akan mencapai sasarannya, karena dengan pelaksanaan organisasi semakin didekatkan pada tujuannya.
8. Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik mengingat sifat manusia yang tidak sempurna maka efektivitas

organisasi menuntut terdapatnya sistem pengawasan dan pengendalian.

2.2.9 Efisiensi

Efisiensi adalah suatu ukuran keberhasilan sebuah kegiatan yang dinilai berdasarkan besarnya biaya/ sumber daya yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian dari Efisiensi adalah ketepatan cara dalam melakukan sesuatu, dan kemampuan melaksanakan tugas dengan baik dan tepat tanpa membuang biaya, waktu, dan tenaga.

Pengertian efisiensi menurut para ahli, yaitu:

Efisiensi menurut Susilo (2011) adalah suatu kondisi atau keadaan, dimana penyelesaian suatu pekerjaan dilaksanakan dengan benar dan dengan penuh kemampuan yang dimiliki.

Lubis (2011) menyatakan pengertian efisiensi ialah suatu proses internal atau sumber daya yang diperlukan oleh organisasi untuk menghasilkan satu satuan output. Oleh sebab itu efisiensi dapat diukur sebagai ratio output terhadap input. Adisasmita (2011) mengungkapkan Pengertian Efisiensi merupakan komponen-komponen input yang digunakan seperti waktu, tenaga dan biaya dapat dihitung penggunaannya dan tidak berdampak pada pemborosan atau pengeluaran yang tidak berarti.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi keempat tahun 2008, efisiensi adalah:

1. Ketepatan cara (usaha, kerja, dan sebagainya) dalam menjalankan sesuatu dengan tidak membuang waktu, tenaga dan biaya yang bertujuan untuk mencapai kedayagunaan dan ketepatangunaan yang maksimal.
2. Kemampuan menjalankan tugas dengan baik dan tepat dengan tidak membuang waktu, tenaga dan biaya.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa efisiensi adalah ketepatan cara dan kemampuan menjalankan tugas dengan baik, tepat, dan mendapatkan hasil yang maksimum tanpa mengganggu keseimbangan antara faktor – faktor tujuan, alat, tenaga dan waktu.

2.2.9.1 Efisiensi dalam Teori Ekonomi

Rica Amanda (2010:23) membedakan efisiensi menjadi tiga, yaitu efisiensi teknis, efisiensi harga dan efisiensi ekonomis. Efisiensi ekonomis merupakan produk dari efisiensi teknik dan efisiensi harga, sehingga efisiensi ekonomis dapat tercapai jika efisiensi teknis dan efisiensi harga dapat tercapai.

Dalam teori ekonomi, Menurut Adrian Sutawijaya, dan Etty Puji Lestari (2009:53) ada dua pengertian efisiensi, yaitu efisiensi teknis dan efisiensi ekonomis. Efisiensi ekonomis mempunyai sudut pandang makro yang mempunyai jangkauan lebih luas dibanding efisiensi teknis yang bersudut pandang mikro. Pengukuran efisiensi teknis cenderung terbatas pada hubungan teknis dan operasional dalam proses konversi input menjadi output. Akibatnya usaha untuk meningkatkan efisiensi teknis hanya memerlukan kebijakan mikro yang bersifat internal, yaitu dengan pengendalian dan alokasi sumberdaya yang optimal. Dalam efisiensi ekonomis, harga tidak dianggap given, karena harga dapat dipengaruhi oleh kebijakan makro.

Menurut Arthur (2011) efisiensi dalam konsep ekonomi merujuk pada sejumlah konsep yang terkait pada penggunaan, pemaksimalan serta pemanfaatan seluruh sumber daya dalam proses produksi barang dan jasa Sadono (2008) berpendapat penggunaan sumber-sumber daya bisa dikatakan efisien apabila:

1. Seluruh sumber-sumber daya yang tersedia sepenuhnya digunakan
2. Corak penggunaannya adalah sudah sedemikian rupa sehingga tidak terdapat lagi corak penggunaan lain yang akan memberikan tambahan kemakmuran bagi masyarakat, atau individu.

Sementara itu, efisiensi di dalam konsep produksi cenderung menilai secara teknis dan operasional, sehingga efisiensi di dalam konsep produksi umumnya dilihat dari sudut pandang teknis dan biaya.

Sadono (2008) menyatakan di dalam proses produksi, efisiensi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu efisiensi produktif dan efisiensi alokatif.

1. Efisiensi produktif, adalah menilai efisiensi di dalam tahapan produksi. Penilaian efisiensi produktif dapat dilihat dari sisi biaya. Untuk mencapai efisiensi produktif ini harus dipenuhi dua syarat. Pertama, untuk setiap tingkat produksi, biaya yang dikeluarkan adalah yang paling minimum. Kedua, perusahaan atau industri secara keseluruhan harus memproduksi barang pada biaya rata-rata yang paling rendah.
2. Sedangkan efisiensi alokatif, menilai efisiensi secara teknis di dalam proses produksi, yakni dari segi pengalokasian sumber-sumber daya yang tersedia. Efisiensi alokatif akan tercapai ketika alokasi sumber-sumber daya tersebut ke berbagai kegiatan ekonomi, atau produksi telah mencapai tingkat yang maksimum, atau optimum.

2.2.9.2 Efisiensi Teknis

Menurut Rica Amanda (2010) definisi dari efisiensi teknis adalah pilihan proses produksi yang kemudian menghasilkan output tertentu dengan meminimalisasi sumber daya.

Menurut Etty Puji Lestari (2009) ada tiga kondisi dapat dikatakan tercapainya efisiensi, yakni:

1. Apabila dengan menggunakan input yang sama, dapat menghasilkan output yang lebih besar;
2. Menggunakan input yang lebih kecil bisa menghasilkan output yang lebih besar

3. Menggunakan input yang besar menghasilkan pula output yang lebih besar.

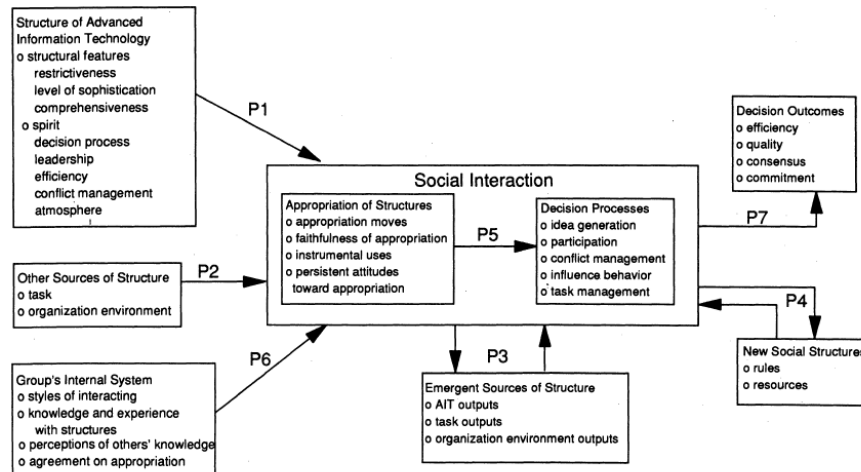
2.2.9.3 Efisiensi Biaya

Di dalam kegiatan ekonomi, Taswan (2009) menyatakan bahwa konsep efisiensi tertuju pada bagaimana penciptaan barang dan jasa dengan menggunakan biaya yang paling rendah yang mungkin dapat dicapai, serta mampu mengalokasikan sumber-sumber ekonomi pada penggunaan yang paling bernilai. Kegiatan memproduksi suatu perusahaan akan mencapai efisien ketika perusahaan tersebut mampu memproduksi dalam skala yang ekonomis.

Sadono (2008:24) menyatakan bahwa sebuah perusahaan dikatakan mencapai skala ekonomis apabila penambahan produksi menyebabkan biaya produksi rata-rata menjadi semakin rendah. Skala ekonomis dapat tercapai ketika output dapat digandakan dengan biaya (*cost per unit*) kurang dari dua kali lipat atau perusahaan yang memproduksi dalam skala ekonomis, ketika setiap adanya tambahan produksi, biaya produksi justru semakin menurun, sehingga pada akhirnya membawa pada kondisi yang efisien.

2.2.10 Adaptive Structuration Theory (AST)

Adaptive Structuration Theory (AST) Kharisma dan Sujono (2018:112) menyatakan Teori yang biasa disebut dengan Teori strukturasi adaptif dikembangkan oleh seorang profesor berasal dari Texas A&M University yang bernama Marshall Scott Poole di Tahun 1994. Desanctis *et al* (1994) menyatakan bahwa *Adaptive Structuration Theory* ini adalah teori yang menguji mengenai adaptasi teknologi baru di organisasi berdasarkan struktur perusahaan. Menurut teori ini, terdapat 3 kelas profesi, diantaranya kelas pengambilan keputusan, kelas teknologi sosial, dan kelas institusional (kelas reguler). Setiap kelas memiliki perspektif yang berbeda-beda terhadap teknologi. Sehingga, DeSantics, dan Pole membuat beberapa bentuk konsep untuk mendukung teori tersebut.



2.2.10.1. Konsep dan Pembagian Strukturasi AST

Strukturasi dalam teori ini berjumlah 4 diantaranya:

1. Strukturasi dari teknologi yang baru itu sendiri
2. Strukturasi berasal dari hal lain
3. Strukturasi interaksi dengan teknologi baru
4. Struktur Sosial Baru

Struktur sosial baru ini timbul karena adanya aturan baru, dan sumber daya yang baru yang merupakan hasil interaksi sosial. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi suatu organisasi dalam melakukan adaptasi dengan teknologi baru. Yang mendapatkan hasil disesuaikan terhadap 4 aspek kesesuaian, meliputi:

a. *Appropriation Moves*

Hasil dari struktur teknologi dapat memberikan pilihan kepada organisasi untuk menggunakan struktur tersebut secara langsung, menghubungkan suatu struktur dengan struktur lainnya, menginterpretasikan struktur dengan sesuatu yang biasa dilakukan, serta membuat justifikasi tentang struktur tersebut.

b. *Faithfulness of appropriation*

Berupa bentuk kepercayaan terhadap kesesuaian yang terbentuk. Hal ini didapatkan dari spirit pada strukturasi kedua (P2). Kesesuaian yang dapat dipercaya dinilai dapat mendukung keputusan untuk adaptasi terhadap teknologi baru.

c. *Instrumental uses*

Kebutuhan suatu organisasi untuk menggunakan teknologi tersebut. Kebutuhan yang dimaksud adalah sebuah aksi nyata (fisik) suatu organisasi dalam menggunakan teknologi tersebut. Dengan hal ini akan didapatkan alasan mengapa organisasi harus atau butuh untuk mengadaptasi teknologi baru

d. *Persistent attitudes toward appropriation*

Sikap suatu organisasi dalam menggunakan teknologi sehari-harinya sesuai dengan kesesuaian yang dirumuskan. Se jauh mana mereka percaya dan nyaman dalam menggunakan teknologi, mengerti teknologi, serta keamauan untuk menggunakan teknologi. Sikap ini dapat mendukung organisasi untuk mengadaptasi teknologi baru

AST ini dapat digunakan dalam memutuskan proses kesiapan dan penerimaan objek untuk menerapkan teknologi baru, dan pada interaksi sosial, kesesuaian dapat ditarik menjadi keputusan. Penelitian sebelumnya oleh Naik, dan Kim Tahun 2010 menggunakan AST sebagai alat ukur kesuksesan *virtual team*, yaitu tim yang memiliki tugas yang sama, dan tidak terbatas pada tempat, waktu, struktur organisasi dalam mengerjakan tugas.

AST digunakan oleh peneliti dalam penerapan pembayaran menggunakan *fintech* pada tempat makan karena AST memiliki kesamaan di dalam tujuan, dan sifat. Yaitu dapat meningkatkan efektifitas, perlu adanya pembentukan yang baik pada interaksi sosial

2.3 Kerangka Konseptual Penelitian

