

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Technology yakni satu aplikasi yang membantu pemanfaatan orang dan kebutuhan yang diperlukan akan menjadi mudah serta praktis. Maka *technology* semakin meluas kepada semua orang, banyakna orang - orang yang memakai serta menggunakan *technology*. Untuk *technology* sering digunakan untuk semua orang yaitu pemakaian internet. Di tanah air ini total masyarakat Indonesia kebanyakan menggunakan internet sepanjang tahun 2018 diberitakan oleh Organisasi Pengurus Jasa Internet Indonesia. Mayoritas penggunaan internet tidak sebagai *communicate* saja namun bisa juga digunakan untuk membeli barang, memesan transportasi serta juga bisnis.

Saat ini masyarakat sangat bergantung dengan penggunaan teknologi, hal ini yang menjadi pemicu berkembangnya teknologi dibidang keuangan (*Financial Technology*) membantu layanan keuangan di Dunia. Saat ini banyak perusahaan *start-up* serta tingginya potensi pasar yang masih tidak mengenal untuk menawarkan layanan yang bervariasi, mulai *payment*, *investation* di pasar modal.

Fintech keluar dengan berkembangnya *community life* yang dominan serba mudah. Pemakaian *Financial Technology* bisa memaksimalkan pelayanan perbankan terhadap *customer*. Permasalahan terhadap transaksi *payment* seperti tidak ada durasi mencari barang ke tempat yang dituju, ke bank/ ATM untuk mentrasfer uang, kemalasan *customer* mengunjungi tempat dimana pelayanan tidak memuaskan. *Financial Technology* membantu

transaksi apapun sampai *system payment* cukup mudah untuk digunakan (BI, 2018).

Hadirnya *FinTech* memberi dampak positif terhadap peningkatan perekonomian karena terus tumbuhnya volume serta hasil transaksi belanja khususnya di Jawa Timur dengan pendapatan perkapita terus naik dilansir (jawapos.com,2021). Naiknya pendapatan di Kota Surabaya tidak menutup kemungkinan daya konsumtif masyarakat akan naik pula. Apalagi pada masa pandemi yang saat ini sedang terjadi, sehingga kegiatan transaksi secara langsung tidak di perbolehkan. Dilansir dari (Bareksa.com, 2020) pengguna teknologi finansial meningkat di masa pandemi corona virus (covid-19) mencapai 412 juta pada tahun 2020 sedangkan transaksi menggunakan ATM dan kartu kredit juga turun sekitar 450 juta dari 550 juta pada tahun 2020. Namun, dibalik sisi positif tersebut, budaya belanja online dapat berdampak pada perilaku keuangan seseorang bila tidak memahami mengenai keuangan.

Financial Technology menawarkan metode pembayaran yang mudah serta praktis. Penggunaannya tidak usah membawa uang *cash* karena uang tersebut tersimpan disebuah operasi dengan model data uang elektronik. Aplikasi *payment*, pemakai cuma memasukan kode atau scan QR code serta uang bisa beralih ke pihak lain. *Financial Technology* dapat membuat pekerjaan jadi lebih cepat dan mudah. Ini sesuai dengan keinginan masyarakat yang ingin bertransaksi lebih cepat, mudah dan nyaman. Hal ini didukung oleh Pemerintah dengan adanya regulasi yang ditetapkan oleh Bank Indonesia (BI) nomor 18/40/PB/2016 perihal pelaksanaan pemrosesan transaksi pembayaran dengan system inovasi *Fintech* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai pengguna dibidang jasa sistem pembayaran. Dalam industri keuangan, teknologi mampu mendorong berkembangnya alat transaksi untuk masyarakat. Perkembangan *Fintech* banyak memunculkan inovasi aplikasi dalam layanan

keuangan, seperti alat pembayaran, alat pinjaman dan lain-lain yang mulai terkenal pada masa digital ini (Sugiarti et al. 2019).

Financial Technology (Fintech) saat ini telah memiliki banyak fungsi yang tidak hanya sebagai layanan transaksi keuangan online. Publikasi OJK 2017 berdasarkan berbagai sektor melaporkan bahwa saat ini *Fintech* di Indonesia masih didominasi oleh pembayaran (42%), *agregator* (13%), pembiayaan (18%), perencana keuangan untuk personal maupun perusahaan (8%), *crowdfunding* (8%) dan lainnya (11%). Dari beberapa jenis *Fintech* yang ada di Indonesia jenis pembayaran yang paling sering digunakan dan menjadi peluang dalam pemanfaatannya. Sektor inilah yang menjadi salah satu sektor dalam industri *Fintech* yang paling berkembang di Indonesia. Sektor inilah yang kemudian paling diharapkan dapat mendorong peningkatan jumlah masyarakat yang memiliki akses kepada layanan keuangan. Salah satu penyedia jasa layanan berbasis *Financial Technology* berupa *Shopeepay*, *Gopay* dan *Dana*.

Variasi layanan *Fintech payment* seperti *Shopeepay*, *Gopay* serta *Dana* terus berusaha membuat orang - orang lebih selalu bertransaksi memakai pembayaran online serta mengasih bervariasi promosi seperti *vouchers*, *discounts and cashback* pasti membuat keinginan orang buat memakai *fintech payment*, khususnya masyarakat kalangan Perkotaan-Middle-Kelas *Milenials*. Salah satu bagian Perkotaan-Middle-Kelas *Milenials* adalah kalangan mahasiswa. Mereka yakni penduduk perkotaan kelas menengah dengan umur 15-34 tahun. Kalangan penduduk ini yakni pengadopsi awal teknologi terupdate mereka seringkali belanja memakai media sosial serta perdagangan elektronik *platform* pada system pembayarannya mudah serta cepat (Ika, 2017).

Shopee yakni model *electronic money* terpercaya yang menawarkan memudahkan orang untuk *digital payment*. *Shopee* bukan buat *shopping* saja,

tetapi Shopeepay dapat dipakai sebagai bertransaksi secara offline di Merchant Shopee. ShopeePay yakni *digital wallet service* yang diberi sama Shopee serta dapat dipakai jual - beli *online* di aplikasi ataupun situs Shopee, seperti disitus Merchant, jual - beli *offline* serta Merchant yang mendapat *payment* dengan QRIS dan ShopeePay.

Gopay ini ialah salah satu layanan *mobile payment* yang ada pada aplikasi Go-Jek. Gopay dibuat untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam proses transaksi yang dilakukan didalam aplikasi Go-Jek. Go-Jek ialah aplikasi yang langsung dikelola oleh PT Aplikasi Karya Anak Bangsa. Go-Jek merupakan perusahaan jasa yang bergerak dibidang transportasi darat telah memanfaatkan sarana teknologi informasi di dalam memasarkan jasa yang dihasilkan perusahaannya. Sarana teknologi informasi tersebut digunakan perusahaan dalam mendukung strategi untuk memenangkan kompetisi dibidang usaha yang saat ini dilakukan oleh perusahaan.

Go-Jek adalah perusahaan teknologi dengan misi sosial untuk meningkatkan kesejahteraan dan mata pencaharian di berbagai sektor informal di Indonesia. Go-Jek memperjuangkan 3 nilai penting: kecepatan, inovasi, dan dampak sosial. Memberikan dampak positif melalui teknologi, meningkatkan pendapatan pengemudi serta memastikan terpenuhi standar kehidupan yang lebih baik. Go-Jek ingin berperan penting dalam kehidupan masyarakat dengan mengupayakan memberikan banyak keuntungan kepada penggunannya

DANA yakni *digital wallet service* berlokasi di Jakarta yang berfungsi untuk aplikasi *payment* bisa dipakai *conventional wallet*. Sejak 2018 berdirinya DANA sebuah digital wallet yang terdaftar di Bank Indonesia serta mempunyai 4 lisensi antara lain untuk *electronic money, digital wallet, send money serta aplikasi financial liquidity*.

DANA mempunyai tiga patok, yakni terpercaya agar DANA memberikan jaminan 100% setiap para pengguna; ramah yakni dapat platform bebas agar bisa terhubung terhadap pengguna yang memiliki bisnis untuk kemajuan yang baik; serta *accessible*, agar DANA memberi kemudahan untuk bertransaksi tanpa uang tunai. Hanya mengisi saldo, pemakai bisa belanja semua kebutuhan ibarat membawa uang asli dengan DANA serta keamanan application ini pun dijamin 100%.

Pemahaman mengenai literasi keuangan. STIE Mahardhika yakni sekolah tinggi ilmu ekonomi terakreditasi kurikulum *management* yang sangat bagus serta akreditasinya. Biaya untuk perkuliahan juga cukup tinggi dengan kata lain keluarga mahasiswa mempunyai laba besar memungkinkan uang saku yang diterima oleh mahasiswa akan lebih banyak, sehingga mahasiswa juga akan lebih konsumtif apalagi adanya *fintech payment* yang memudahkan dalam bertransaksi. Literasi keuangan yakni dasar ilmu, pemahaman, terpercaya yang mengubah karakter serta upaya dalam mengembangkan mutu dalam membuat kesimpulan. Perihal ini dapat diidentifikasi pada model gaya hidup yang tidak seimbang pada kemampuan dalam pengelolaan keuangan (Otoritas Jasa Keuangan, 2016).

Meskipun dalam perkuliahan telah mendapat pembelajaran tentang keuangan, tak menutup kemungkinan literasi keuangan mahasiswa akuntansi STIE Mahardhika Surabaya masih kurang, karena mahasiswa adalah sebuah komunitas yang mudah merasakan sikap konsumtif. Disebabkan cara konsumsi seseorang terlihat lewat umur mahasiswa. Banyaknya mahasiswa condong mengutamakan kesenangan daripada kebutuhan dan kepentingan kampus yang dapat mempengaruhi keuangan mereka. (Jumiati, 2009)

Dalam hal ini *financial behavior* membuktikan serta menumbuhkan pengertian soal pola persepsi manusia, termasuk *process* emosional sejauh

mana mereka memerintah *process* pengambilan ketentuan. Umumnya *financial behavior* menerangkan bagaimana pelajar dapat mengambil keputusan yang bijak dalam *financial management*. Mahasiswa mempunyai *problem* yang signifikan sebab umumnya mahasiswa tidak mempunyai laba, simpanan uang juga terbatas untuk dipakai sehari-harinya. Bagi mahasiswa mengelola *personal finance* tidaklah mudah pasti ada variasi kesulitan yang ditemui seperti fenomena perilaku konsumtif bertumbuh.

Bahwa observasi diatas mengangkat pemahaman *fintech* serta literasi keuangan sebagai factor *urgent* ditemukan *urgent nya fintech* serta literasi keuangan mempengaruhi perilaku keuangan mahasiswa Akuntansi STIE Mahardhika Surabaya dan bisa membuat faktor tercatat sebagai *variable* yang mempengaruhi perilaku keuangan mahasiswa untuk observasi diatas.

Berdasarkan uraian penjelasan tersebut, peneliti menginginkan dalam membuat observasi sesuai judul **“Pengaruh Pemahaman Fintech dan Literasi Keuangan Mahasiswa Di Masa Covid- 19 (Study Kasus Pada Mahasiswa STIE Mahardhika Surabaya Yang Pernah Menggunakan Shopeepay, Gopay dan Dana)”**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai kesimpulan diatas diungkapkan, untuk secara spesifik, rumusan masalah observasi ini yakni antara lain:

1. Apakah pemahaman *fintech* berpengaruh pada perilaku keuangan mahasiswa STIE Mahardhika Surabaya?
2. Apakah literasi keuangan berpengaruh pada perilaku mahasiswa STIE Mahardhika Surabaya?

3. Apakah pemahaman *fintech* dan literasi keuangan berpengaruh pada perilaku mahasiswa STIE Mahardhika Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Penulis melaksanakan observasi serta fungsi yang berlandaskan tiap perumusan masalah, yakni:

1. Agar menilai pemahaman *fintech* memberikan pada tiap sikap moneter pelajar STIE Mahardhika Surabaya.
2. Agar menilai *financial literacy* memberikan pada perilaku keuangan mahasiswa STIE Mahardhika Surabaya.
3. Untuk mengetahui pemahaman *fintech* dan literasi moneter memiliki pengaruh yang signifikan secara simultan untuk financial behavior pelajar STIE Mahardhika Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulisan skripsi bisa berguna serta memiliki fungsi:

1. Manfaat Teoritis observasi bisa dipakai dalam memiliki bentuk konsep dengan pengaruh *financial technology* serta literasi keuangan untuk perilaku keuangan serta bisa dipakai pembelajaran dalam observasi berikutnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi penulis setiap nilai observasi bermanfaat dalam mengembangkan ilmu serta alat dalam menerapkan yang sudah dibahas khususnya Akutansi.
 - b. Untuk semua orang hasil observasi penulis bisa dipakai masukan bagi semua orang lebih tepatnya mahasiswa untuk segala informasi yang berhubungan dengan *financial technology*, literasi keuangan dan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman

tentang perilaku keuangan agar bisa memproduksi *financial* secara stabil.

- c. Bagi Universitas observasi bisa dipakai dalam pengambilan keputusan sehingga bisa ditarik persepsi tentang masalah yang telah diteliti berikutnya sehingga memperbanyak serta memperdalam wawasan ilmu tersebut.