

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pintu inovasi terbuka lebar ketika ekosistem disekitarnya terus berkembang dan saling terbuka untuk memberikan dorongan yang saling terkait dan berkesinambungan, sama halnya dengan Teknologi Finansial (*financial technology*) atau yang umum dikenal sebagai *fintech*, merupakan sebuah inovasi yang lahir dari kemajuan teknologi dan ekonomi yang memiliki tujuan untuk mempermudah kegiatan perekonomian. Adapun definisi *fintech* diambil dari peraturan yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia No. 19/12/PBI/2017 menyatakan bahwa “Penyelenggaraan Teknologi Finansial atau bisa disebut juga Teknologi Finansial merupakan suatu sistem keuangan dalam menghasilkan suatu layanan, produk, teknologi, dan/atau suatu model bisnis baru melalui penggunaan teknologi yang berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas system keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran”.

Sedangkan menurut peraturan yang dikeluarkan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui POJK No.13/POJK.02/2018 mengatur mengenai Inovasi Keuangan Digital (IKD) pada jasa keuangan, hal ini mempunyai maksud yang kurang lebih sama dengan Teknologi Finansial yang diartikan sebagai IKD yaitu “suatu aktivitas pembaruan proses bisnis, model bisnis, dan instrumen keuangan yang memberikan nilai tambah baru di sektor jasa keuangan dengan melibatkan ekosistem digital”.

Sejalan dengan kemajuan ekosistem digital memicu disrupsi pada sektor industri tidak terkecuali pada industri keuangan memunculkan inovasi melalui *Fintech* yang mengubah peta keuangan tradisional menjadi keuangan berbasis digital, *Fintech* menjadi kontributor inovasi pada industri dan sektor keuangan, didorong oleh faktor kegiatan berbagi ekonomi, aspek regulasi dan aspek teknologi informasi (Lee & Shin, 2018). Berdasarkan data *Hootsuite* Digital 2020 status Januari 2020, menyatakan ada 175,4 juta sebagai pengguna layanan internet dan ada 160 juta sebagai pengguna medsos yang aktif, berdasarkan Asosiasi *Fintech* Indonesia menyatakan 80% dari mereka mengakses internet melalui ponsel, sedangkan banyaknya kelompok masyarakat orang dewasa yang belum tersentuh layanan Perbankan (*Unbanked* dan *Underbanked*) diperkirakan sekitar 51% hal ini akan terus mendorong pertumbuhan *Fintech* di Indonesia.

Bagaimana dengan kondisi *Fintech* di Indonesia, melihat kondisi kelompok masyarakat orang dewasa yang belum tersentuh layanan Perbankan menunjukkan bahwa pemahaman mengenai keuangan terutama kaitannya dengan teknologi finansial masih sangat kurang. Berdasarkan informasi yang diambil dari OJK mengenai Survei Nasional Literasi Keuangan 2019 hasilnya nilai indeks literasi keuangan di Indonesia adalah 38,03% sedangkan nilai indeks inklusi keuangan 76,19% terjadi peningkatan literasi sebesar sebesar 8,33% dan peningkatan inklusi sebesar 8,39% dibandingkan survei tahun 2016. Pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan pemahaman teknologi finansial dan membuka akses selebar-lebarnya terhadap produk dan jasa

keuangan kepada masyarakat melalui program edukasi dan sosialisasi peningkatan literasi keuangan dan literasi digital menjadi agenda penting (Bank Indonesia, Laporan Perekonomian Indonesia 2019).

Perkembangan Finansial Teknologi mendorong peningkatan transaksi ekonomi menggunakan *platform* digital, menurut Bank Indonesia transaksi *e-commerce* di Indonesia tumbuh signifikan mencapai 162% sejak tahun 2017 sampai tahun 2019.

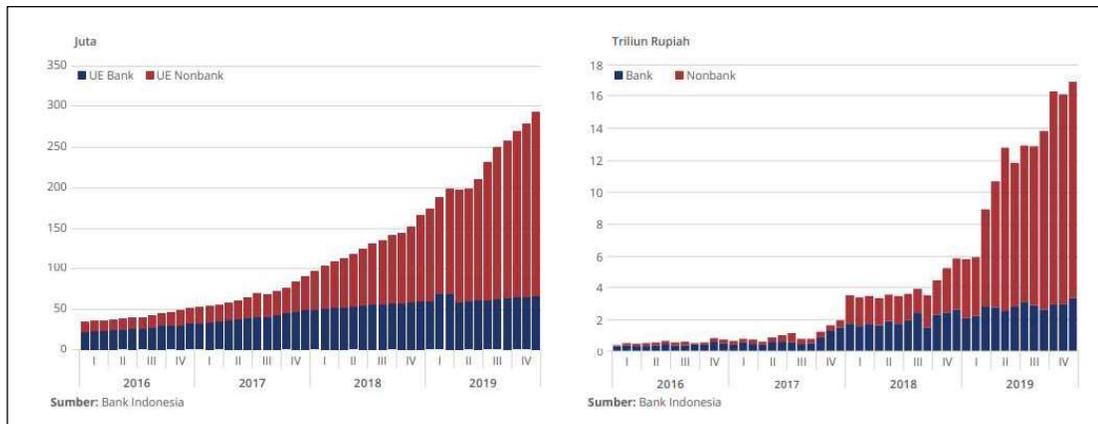


Sumber: (Bank Indonesia, 2019)

Gambar 1.1. Transaksi e-commerce, Bank Indonesia (2019)

Peningkatan transaksi ekonomi ditunjukkan juga dengan peningkatan transaksi pembayaran *online* melalui uang elektronik atau mobile payment, Bank Indonesia mencatat jumlah pengguna uang elektronik non-bank yang mana ini berasal dari

Fintech tampak melampaui transaksi dari uang elektronik bank, begitu juga untuk jumlah transaksi uang elektronik non-bank melampaui uang elektronik bank secara signifikan.



Sumber: (Bank Indonesia, 2019)

Gambar 1.2. Jumlah Pengguna EU dan Transaksi UE, Bank Indonesia (2019)

Berdasarkan data OJK di kuartal 1 tahun 2020 terdapat sebanyak 161 Entitas dengan status terdaftar, dengan nilai asset Rp3,38 triliun dan nilai pinjaman Rp95,4 triliun sebagai pinjaman tersalurkan, angka ini terjadi kenaikan sebesar 17,05% atau senilai Rp81,5 triliun terhadap periode sebelumnya.

Tabel 1.1. Perkembangan Industri Fintech (OJK, Triwulan I-2020)

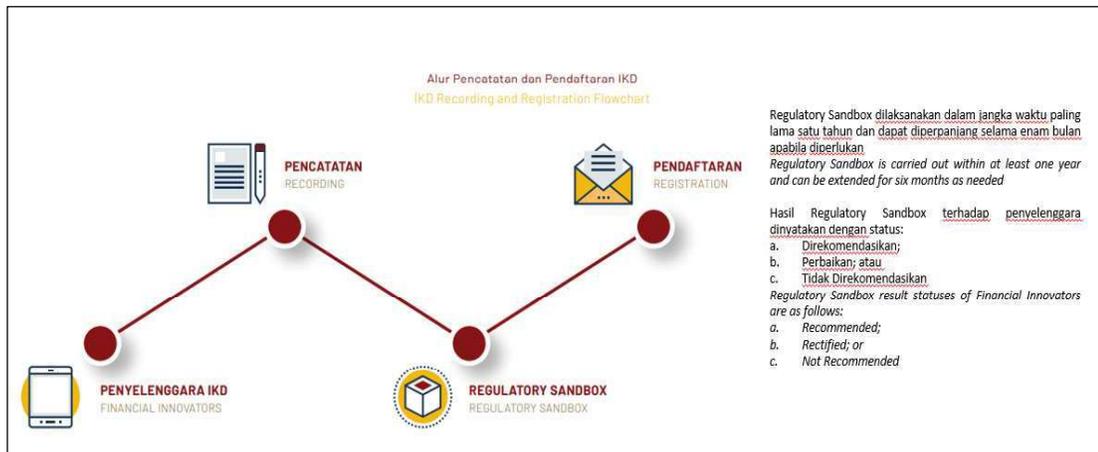
No.	Keterangan	Triwulan I-2019	Triwulan II-2019	Triwulan III-2019	Triwulan IV-2019	Triwulan I-2020
1.	Jumlah Penyelenggara Terdaftar	106	119	127	164	161
2.	Aset	2,73	2,92	2,65	3,04	3,38
3.	Jumlah Pemberi Pinjaman	272.548	497.505	558.766	605.935	630.003
4.	Jumlah Penerima	6.961.993	9.742.228	14.359.918	18.569.125	22.327.795
5.	Jumlah Pinjaman Tersalurkan (Rp triliun)	33,2	44,8	60,4	81,5	95,4
6.	Tingkat Wanprestasi (TWP)	2,62%	1,75%	2,89%	3,65%	3,92%

Sumber: (OJK, 2020)

Di sisi lain, secara akumulasi sejak 2019 sampai dengan kuartal 1 tahun 2020, OJK yang tergabung melalui Satgas Waspada Investasi telah memberhentikan 2,002 Entitas *Fintech P2P Lending* ilegal dan tanpa ijin, 485 Entitas Investasi Ilegal dan 93 Usaha Gadai Tak Berizin. Diperkirakan total kerugian masyarakat akibat penipuan investasi bodong mencapai Rp92 triliun sepanjang 10 tahun terakhir.

Regulator sudah menerapkan peraturan dan standarisasi untuk mendukung perkembangan *Fintech* melalui PBI peraturan No.19/12/PBI/2017 dan POJK peraturan No.13/PJOK.02/2018) yaitu berupa pengujian Penyelenggara *Fintech* berkaitan dengan produk atau layanan yang berhubungan dengan teknologi serta bagaimana model bisnis telah memenuhi kriteria dan standar Teknologi Finansial. Pelaksanaan *Regulatory Sandbox* membutuhkan waktu sekitar satu tahun dengan perpanjangan enam bulan jika hal ini diperlukan, *Regulatory Sandbox* secara garis besar diawali dengan pendaftaran oleh Pelaku *Fintech*, selanjutnya yang terpilih akan diikutkan

dalam proses pelaksanaan uji *Regulatory Sandbox* melalui evaluasi dan eksperimen, selanjutnya bagi peserta yang lulus uji dengan status Direkomendasikan akan dilanjutkan dengan proses pencatatan dan berizin.



Sumber: (OJK, 2020)

Gambar 1.3. Alur Pencatatan dan Pendaftaran IKD (OJK)

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena perkembangan jumlah Fintech yang terus meningkat tetapi melihat rasio jumlah *Fintech* yang berijin dan terdaftar masih sangat kecil dibandingkan temuan *Fintech* ilegal dan tanpa ijin (hanya 6%) padahal Pemerintah menerapkan regulasi yang sudah menyesuaikan dengan iklim inovasi digital melalui *Regulatory Sandbox* tersebut. Melihat kondisi ini ternyata masih ada keengganan atau kurangnya minat bagi Penyelenggara *Fintech* untuk mengurus perijinan, selain itu

sepertinya *customer* juga seperti tidak peduli dengan status *Fintech* apakah *Fintech* tersebut berijin ataukah tidak berijin.

Dari latar belakang tersebut dengan pendekatan *Theory Planned Behavior* didapati rumusan masalah dengan rincian seperti dibawah ini:

1. Apakah faktor-faktor Kepercayaan atau Keyakinan (Beliefs) yang berkembang mengenai *Regulatory Sandbox*, seperti anggapan mudah atau sulitnya tahapan proses yang harus dilakukan, anggapan terhadap besar atau tidaknya *effort* yang harus dikeluarkan, anggapan mendapatkan kepercayaan dari para stakeholders, juga anggapan mendapatkan legitimasi, apakah semua hal tersebut berpengaruh positif pada Sikap, Norma Subyektif dan Persepsi Kontrol Perilaku Pelaku *fintech*?
2. Apakah Sikap (Attitude) pelaku *fintech* mengenai *Regulatory Sandbox* yang mempertimbangkan untung atau rugi seperti sikap atas proses *sandbox* yang familiar bagi para pelaku *fintech*, sikap terhadap kompleksitas pengujiannya, sikap terhadap lama/ singkat nya waktu yang akan dijalani atau sikap terhadap urgensi yang dirasakan oleh para pelaku *fintech*, apakah faktor-faktor sikap yang berkembang tersebut berpengaruh positif terhadap minat mengikuti *Regulatory Sandbox*?
3. Apakah Norma Subyektif (*Subjective Norms*) mengenai *Regulatory Sandbox* yang berkembang bagi para pelaku *fintech* seperti harapan-harapan dari sekitar pelaku *fintech* baik itu Regulator, pengguna ataupun media telah menjadi pendorong atau

memberikan stimulasi atau *trigger* bagi pelaku *fintech*, apakah hal-hal tersebut berpengaruh positif terhadap minat pelaku *fintech* untuk mengikuti *Regulatory Sandbox*?

4. Apakah Persepsi atau penerimaan Kontrol Perilaku yang dirasakan (*Perceived Behavioral Control*) mengenai *Regulatory Sandbox* yang berkembang diantara pelaku *fintech* seperti keadaan atau hal yang sifatnya mempermudah atau mempersulit seperti kemampuan internal yang ada, hal-hal teknis yang memerlukan kompatibilitas dengan pengujian *sandbox* atau standar-standar yang berlaku dalam pengujian, apakah hal-hal tersebut mempengaruhi minat dan perilaku pelaku *fintech* mengikuti *Regulatory Sandbox*?
5. Apakah Intensi (*Intention*) untuk mengikuti *Regulatory Sandbox* cukup besar dari para pelaku *fintech* seperti para pelaku akan mengikuti atau merencanakan untuk mengikuti atau memang dengan mantap segera atau sudah mengikuti *Regulatory Sandbox*, apakah faktor tersebut berpengaruh positif dan memberikan efek langsung terhadap Perilaku pelaku *fintech* untuk melakukan *Regulatory Sandbox*?

1.3. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak dari *Regulatory Sandbox* terhadap industri dan memahami perilaku para pelaku *Fintech* terhadap *Regulatory Sandbox* sehingga diharapkan bisa memberikan manfaat bagi seluruh *stakeholder* dan ekosistem *Fintech* dalam melakukan *improvement* yang diperlukan sehingga iklim perkembangan *Fintech* akan terus

mengarah kepada hal yang lebih baik untuk kemajuan perekonomian digital di Indonesia. Oleh karena itu melalui penelitian ini mengkonfirmasi rumusan masalah dengan cara:

1. Mengetahui pengaruh Kepercayaan atau Keyakinan (*Beliefs*) terhadap Sikap, Norma Subyektif dan Persepsi Kontrol Perilaku Pelaku *fintech* pada *Regulatory Sandbox*
2. Mengetahui pengaruh Sikap (*Attitude*) terhadap minat atau intensi Pelaku *Fintech* pada *Regulatory Sandbox*
3. Mengetahui pengaruh Norma Subyektif (*Subjective Norms*) terhadap minat atau intensi Pelaku *Fintech* pada *Regulatory Sandbox*
4. Mengetahui pengaruh Persepsi atau penerimaan Kontrol Perilaku yang dirasakan (*Perceived Behavioral Control*) terhadap minat atau intensi Pelaku *Fintech* pada *Regulatory Sandbox*
5. Mengetahui pengaruh Intensi (*Intention*) terhadap Perilaku Pelaku *Fintech* pada *Regulatory Sandbox*

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan bisa memberikan manfaat yang luas bagi semua pihak yang terlibat dalam ekosistem kegiatan layanan atau inovasi keuangan digital dalam mengetahui dampak penerapan *Regulatory Sandbox* bagi pertumbuhan industri *Fintech* dan perilaku dari Pelaku *Fintech* dalam menanggapi pemberlakuan *Regulatory Sandbox*. Sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi:

1. Penyelenggara *Fintech* mengetahui manfaat pemberlakuan Regulatory Sandbox sehingga intensi untuk mengikuti Regulatory Sandbox semakin meningkat
2. Industri *Fintech* semakin bertumbuh dan meningkatnya jumlah Penyelenggara *Fintech* terdaftar dan berijin
3. Masyarakat sebagai konsumen dan pengguna layanan *Fintech* lebih merasa aman bertransaksi dan mendapatkan jaminan bahwa kualitas layanan transaksi digital melalui *Fintech* sangat tinggi
4. Pemerintah terutama melalui Badan Regulator dalam pengembangan strategi literasi dan inklusi keuangan serta pengembangan regulasi untuk perkembangan *Fintech* yang lebih kompetitif
5. Akademisi dalam pengembangan penelitian berkaitan dengan ekosistem *Fintech* terutama dalam aspek regulasi dan kebaruannya