

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi keuangan terus berlanjut dan berdampak signifikan pada seluruh industri keuangan. Inovasi teknologi ini terus meningkatkan efisiensi, meningkatkan aksesibilitas, dan memungkinkan layanan keuangan yang lebih inklusif bagi masyarakat. Fintech (*Financial Technology*) mengacu pada industri yang menggunakan teknologi dan inovasi digital untuk menyediakan layanan keuangan yang efisien, cepat, dan inovatif. Fintech mencakup berbagai aplikasi teknologi di sektor keuangan, termasuk pembayaran digital, pinjaman online, investasi digital, asuransi berbasis teknologi, inklusi keuangan, dan lainnya.

Fintech berbasis pinjaman online menggabungkan kemajuan teknologi informasi dengan layanan keuangan. Seiring meningkatnya penggunaan pinjaman online, penting untuk memahami dampaknya terhadap masyarakat, terutama beban keuangan dan tanggung jawab keuangan mahasiswa. Pinjaman online berbasis fintech memungkinkan mahasiswa untuk mengajukan pinjaman dengan cepat tanpa banyak persyaratan yang rumit dan menerima keputusan pinjaman dalam waktu singkat. Pinjaman ini biasanya tanpa jaminan dan menawarkan fleksibilitas dalam pengembalian sesuai dengan kemampuan mahasiswa. Fintech juga menawarkan kemudahan dalam memantau dan mengelola pinjaman melalui aplikasi di perangkat mobile.

E-commerce saat ini juga menggunakan fintech di sektor digital yang disebut *pay later*. Sekar Putih Djarot, juru bicara OJK (Otoritas Jasa Keuangan), menjelaskan *pay later* adalah istilah yang mengacu pada transaksi atau layanan pembayaran. Pada dasarnya, *pay later* merupakan layanan untuk menunda pembayaran atau utang yang nantinya harus dilunasi. Beberapa layanan pembayaran yang banyak digunakan oleh masyarakat yaitu Shopee Pay Later, Ovo Pay Later, Traveloka Pay Later,

GoPay Later dan Kredivo. Mahasiswa adalah kelompok yang sering mengandalkan kredit untuk memenuhi kehidupan sehari-hari mereka. Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena pinjaman online mahasiswa semakin meningkat. Berdasarkan data OJK P2P Lending per Desember 2022, sebanyak 62% akun P2P Lending dimiliki oleh nasabah berusia 19-34 tahun. Tak jauh dari jumlah tersebut, 60% pinjaman fintech P2P Lending juga diberikan kepada nasabah berusia 19-34 tahun. Artinya, pengguna fintech P2P Lending didominasi oleh kalangan mahasiswa. Menurut (iPrice, 2020), Shopee menjadi platform yang paling banyak dikunjungi pada tahun 2020 dengan total pengunjung sebanyak 281.385.626, mengalahkan Lazada dan Tokopedia. Shopee telah bekerja sama dengan perusahaan P2P lending PT Lentera Dana Nusantara (LDN) untuk layanan SPayLater. LDN menawarkan produk SPinjam, yaitu penyediaan pinjaman tunai tanpa jaminan dengan fitur cicilan bulanan untuk pengguna Shopee. Berdasarkan riset (DSResearch, 2020), Spay Later adalah layanan yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan persentase 54,3%, diikuti oleh GoPay Pay Later (50,5%) dan OVO Pay Later (28,9%).

Meningkatnya ketergantungan pada teknologi finansial juga datang berbagai jenis risiko dan masalah potensial. Kasus penipuan investasi yang menimpa mahasiswa IPB adalah salah satu contoh dari potensi masalah ini. Rincian jumlah korban berdasarkan pinjaman di tiga perusahaan pembiayaan dan satu fintech peer to peer lending : Akulaku 31 mahasiswa dengan outstanding Rp66,17 juta, Kredivo 74 mahasiswa dengan outstanding Rp240,55 juta, Spaylater 51 mahasiswa dengan outstanding Rp201,65 juta, Spinjam 41 mahasiswa dengan outstanding Rp141,81 juta (Dewi, 2022). Selain itu, sebanyak 58 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mengakui terjerat dalam layanan pinjaman online, yang sering dikenal sebagai pinjol. Mereka menggunakan pinjaman tersebut bukan untuk keperluan kuliah, melainkan untuk memenuhi gaya hidup atau lifestyle, termasuk berbagai aktivitas seperti nongkrong, dan

bahkan untuk pembelian barang seperti motor baru (Erlin, 2023). Mahasiswa Universitas Indonesia juga terjerat pinjaman online hingga membunuh juniornya. Motif pembunuhan dipicu karena pelaku kalah dalam investasi crypto. Setelah mengalami kerugian yang signifikan, pelaku terpaksa mengambil pinjaman online untuk mencoba melunasi utangnya. Namun, karena situasi finansial yang semakin sulit, pelaku mengambil langkah yang mengerikan dengan membunuh juniornya, dengan harapan dapat mengambil harta korban sebagai upaya terakhir untuk melunasi utang yang membebani dirinya (Prihanto, 2023).

Beragamnya proses administrasi dan target pengguna yang berbeda, hal ini dapat mempengaruhi minat individu untuk menggunakan platform pinjaman online yang sudah ada. Individu yang tidak memiliki akses ke kredit memiliki pilihan untuk mencari platform Fintech P2P ini sebagai sumber pinjaman, dengan setidaknya tiga alasan. **Pertama**, Fintech P2P lending memperluas layanan keuangan melalui teknologi, memungkinkan individu untuk mengatasi kendala lokasi yang sulit diakses (Hanafizadeh & Amin, 2022). Mereka yang tinggal di daerah terpencil dapat mengajukan kredit langsung dari rumah mereka tanpa harus berkunjung ke lembaga keuangan. **Kedua**, Fintech P2P juga menawarkan proses kredit yang lebih cepat dibandingkan dengan bank tradisional. Proses penilaian kreditnya minimal karena Fintech P2P akan mengumpulkan dan menyaring semua aplikasi pinjaman, kemudian memberikan informasi tersebut kepada investor untuk memilih peminjam yang ingin mereka investasikan. **Ketiga**, dokumen yang dibutuhkan untuk menilai kelayakan kredit pada Fintech P2P tidaklah rumit seperti yang diminta oleh bank tradisional (Suryono et al., 2019), sehingga memungkinkan proses kredit yang lebih mudah bagi semua peminjam.

Penelitian yang dilakukan oleh (Abu Daqar et al., 2020) menunjukkan niat Gen Z dan Milenial untuk menggunakan e-wallet. Temuan mengungkapkan bahwa 84% dari kedua generasi ingin menggunakan e-wallet untuk membayar biaya kuliah mereka, itu

mencerminkan niat adopsi tingkat tinggi untuk jenis layanan ini. Mereka juga menyebutkan bahwa layanan Fintech lebih murah daripada layanan bank dalam hal biaya layanan (62% Millennial, 66% Gen Z). Ini menunjukkan bahwa ada citra positif di kalangan responden terhadap biaya layanan Fintech. Penelitian yang dilakukan oleh (Sipangkar & Wijaya, 2020) menunjukkan bahwa persepsi reputasi memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap persepsi risiko, persepsi keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived security*, kemudian juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap trust propensity, initial trust berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat investasi.

Sementara itu, penelitian (Kurniaputri & Fatwa, 2022) mengenai niat perilaku pengguna jasa pinjaman peer to peer lending syariah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa niat pemberi pinjaman dipengaruhi oleh faktor ekspektasi usaha, kebiasaan, dan motivasi hedonis. Pemberi pinjaman menemukan bahwa meminjamkan uang mereka akan meningkatkan keuntungan mereka dan membuatnya mudah digunakan. Sementara itu, kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, dan niat berperilaku secara langsung mempengaruhi perilaku pengguna untuk tetap memilih layanan syariah peer-to-peer lending yang sudah digunakan. Penerimaan dan penggunaan pemberi pinjaman dalam menggunakan pinjaman peer-to-peer syariah dipengaruhi oleh ekspektasi upaya, kebiasaan, motivasi hedonis, kondisi yang memfasilitasi, dan niat perilaku. Hasil penelitian (Adamek & Solarz, 2023) menunjukkan bahwa kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, risiko yang dirasakan, kepercayaan yang dirasakan, inovasi pribadi, kesehatan keuangan, dan sikap secara signifikan mempengaruhi niat untuk menggunakan layanan pinjaman digital yang ditawarkan oleh pemberi pinjaman FinTech di Polandia.

Penelitian ini merupakan penelitian ekstensi dari penelitian (Hasibuan, 2021), (Soegesty et al., 2020) yang membahas faktor-faktor

yang mempengaruhi minat pengguna layanan fintech peer to peer lending dengan menggunakan model *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology 2* (UTAUT2). Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada penelitian (Septiani et al., 2020) tentang niat perilaku petani untuk mengadopsi peer-to-peer lending menggunakan pendekatan *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology 2* (UTAUT2). Penulis mengambil variabel persepsi kemudahan, faktor sosial, performance expectancy, dan hedonic motivation. Subjek pada penelitian ini, yaitu Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya terdapat variabel-variabel yang mempengaruhi niat seseorang dalam menggunakan layanan peer-to-peer lending, namun hasil penelitian tersebut masih menunjukkan perbedaan bahkan beberapa hasil penelitian saling bertentangan sehingga menciptakan kesenjangan informasi dalam penelitian ini. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali dengan mengambil beberapa variabel dari penelitian sebelumnya dan sampel penelitian yang berbeda yaitu Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan fintech berbasis pinjaman online, dampaknya terhadap perilaku keuangan individu, konsekuensi finansial terkait, dan dampak jangka panjang terhadap status keuangan dan kesejahteraan mahasiswa. Penulis mengkaji aspek-aspek seperti persepsi kemudahan, faktor sosial, *performance expectancy*, dan *hedonic motivation*. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Intensi Mahasiswa Dalam Menggunakan Layanan Fintech Berbasis Pinjaman Online (Studi pada Mahasiswa Aktif Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)”**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan layanan fintech berbasis pinjaman online?
2. Apakah faktor sosial seperti tekanan teman sebaya atau gaya hidup mempengaruhi minat siswa dalam menggunakan layanan fintech berbasis pinjaman online?
3. Apakah *performance expectancy* mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan layanan fintech berbasis pinjaman online?
4. Apakah *hedonic motivation* mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan layanan fintech berbasis pinjaman online?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, seperti kemudahan akses, proses cepat, atau persyaratan yang lebih fleksibel terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan pinjaman online.
2. Untuk menganalisis pengaruh faktor sosial, seperti tekanan teman sebaya atau gaya hidup terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan pinjaman online.
3. Untuk menganalisis pengaruh *performance expectancy* terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan pinjaman online.
4. Untuk menganalisis pengaruh *hedonic motivation* terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan pinjaman online.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi pihak secara langsung maupun bagi semua pihak yang membacanya. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini

1. Bagi Perusahaan

Penelitian tentang pinjaman online dapat membantu perusahaan pinjaman online dalam memahami preferensi siswa, kebutuhan, dan perilaku pinjaman online. Dengan informasi ini, mereka dapat mengembangkan produk dan layanan yang lebih sesuai dengan kebutuhan target pasar mereka.

2. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk menghasilkan pengetahuan baru tentang pinjaman online mahasiswa. Penulis juga dapat menyumbangkan temuan dan wawasan baru ke dalam literatur akademik, memperkaya pemahaman tentang aspek keuangan yang berkaitan dengan pendidikan tinggi dan kesejahteraan mahasiswa.

3. Bagi pihak lainnya

Penelitian tentang pinjaman online mahasiswa memberikan informasi yang berharga bagi mahasiswa maupun masyarakat untuk memahami risiko dan manfaat yang terkait dengan pinjaman online. Hal ini dapat membantu mereka dalam membuat keputusan berdasarkan informasi tentang keuangan mereka.

E. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa yang mengetahui layanan *financial technology* berbasis pinjaman online. Subjek penelitian ini, yaitu Mahasiswa Aktif Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.