

BAB I

PENDAHULUAN

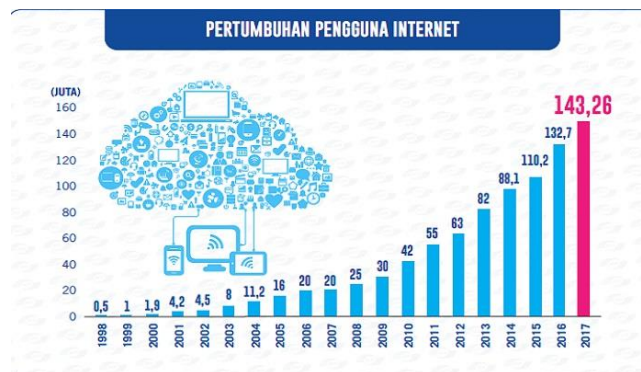
A. Latar Belakang

Arus globalisasi yang sudah tidak dapat terbendung untuk masuk ke Indonesia dan disertai dengan teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat, menggiring dunia ini untuk memasuki era revolusi industri 4.0. Istilah Industri 4.0 ini pertama kali dikenal di Jerman pada tahun 2011. Kanselir Jerman, Angela Merkel, pada pertemuan tahunan *World Economy Forum* (WEF) 2015, menjelaskan Industri 4.0 tak lain mengintegrasikan dunia online dengan produksi industri. Industri 4.0 ini menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. (Vazza, 2016). Menurut Maitrayee Ghosh menyatakan bahwa *disruptive innovation* adalah teknologi yang mengubah model bisnis konvensional atau harapan konsumen. (Riswandi, 2017)

Berkembangnya fenomena *disruptive innovation* di era Industri 4.0 tak lepas dari peran teknologi informasi yang ada. Teknologi informasi adalah teknologi yang dibangun dengan basis utama teknologi komputer. Teknologi informasi menjadi sebuah teknologi yang lebih luas pengaruh dan implikasinya dibandingkan teknologi komputer, yang awalnya hanya berkembang dalam dunia komputasi, hitung menghitung. Prinsipnya aplikasi teknologi informasi

adalah alat bantu bagi manusia untuk mengolah data menjadi informasi. Informasi yang dihasilkannya bisa bersifat finansial maupun non finansial.

Di Industri 4.0 saat ini keberadaan teknologi informasi sangat membantu dalam mengakses informasi dari segala penjuru dunia dengan mudah dan cepat, yang dibutuhkan hanya koneksi internet dan tentunya juga perangkat yang mendukung pengaksesan internet seperti smartphone atau komputer. Pengguna internet di era digital saat ini cenderung selalu meningkat dari tahun ke tahun.



Gambar I.1 Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang survei penetrasi internet di Indonesia tahun 2017
(Sumber: <https://nusantarane.ws.co/survei-apjii-14326-juta-rakyat-indonesia-pengguna-internet/>)

Berdasarkan data dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa. Angka tersebut meningkat dibandingkan pada tahun sebelumnya yakni tahun 2016 yang tercatat mencapai 132,7 juta jiwa.

Perkembangan teknologi informasi ini tidak hanya mendukung kemajuan bisnis bagi perusahaan di sektor teknologi saja, melainkan di sektor ekonomi

khususnya finansial. Di era industri 4.0 ini teknologi informasi ini dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis di sektor finansial untuk mengembangkan inovasi bisnis menjadi bisnis yang lebih *modern* dan praktis sesuai dengan meningkatnya keinginan masyarakat yang menginginkan semua halnya serba praktis dan cepat. Bisnis teknologi di sektor finansial dikenal dengan bisnis teknologi finansial, atau biasa disebut dengan Teknolgi Finansial (Tekfin).

Tekfin adalah teknologi dan inovasi baru dengan tujuan bersaing dengan layanan keuangan tradisional dan mempermudah akses masyarakat pada layanan tersebut secara digital. Di sisi pemerintah, dukungan dalam menciptakan ekosistem digital juga tercermin di dalam peraturan yang mendukung transaksi digital yaitu salah satunya Peraturan Presiden (PP) No. 82 Tahun 2016 Tentang Strategi Nasional Keuangan Inklusif. Selain itu tekfin juga telah diregulasi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial. (Iswanto, 2018)

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial Penyelenggaraan Teknologi Finansial dikategorikan ke dalam 5 macam. Pertama sistem pembayaran, kedua pendukung pasar, ketiga manajemen investasi dan manajemen risiko, keempat pinjaman, pembiayaan, dan penyediaan modal, dan jasa finansial lainnya. Jenis tekfin yang banyak masyarakat ketahui ialah jenis pertama dan keempat, ini terlihat dari prosentase sebesar 39% dari total perusahaan Tekfin merupakan perusahaan Tekfin Sistem Pembayaran. Sementara sebanyak 32% di antaranya

merupakan perusahaan Tekfin Pinjaman, Pembiayaan, dan Penyediaan Modal (Rossiana, 2018). Menurut Asosiasi *Fintech* Indonesia (Aftech) menyatakan, perusahaan tekfin *Peer to Peer (P2P) Lending* tumbuh paling cepat dibandingkan lainnya. (Aini, 2018)

Ada beberapa perusahaan tekfin yang memberikan layanan pinjam meminjam berbasis *Peer to Peer Lending* di Indonesia. Perusahaan tekfin *Peer to Peer (P2P) Lending* merupakan penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan Pemberi Pinjaman dengan Penerima Pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet. Salah satunya yaitu PT Lunaria Annua Teknologi dengan *platform* nya Koinworks yang juga telah mendapat izin dari Otoritas Jasa Keuangan.

Secara historis perusahaan pertama di dunia yang menawarkan *Peer to peer Lending* adalah Zopa di Inggris pada tahun 2005. Prosper kemudian mengikuti dengan peluncuran servis mereka di tahun 2006 di Amerika, diikuti oleh LendingClub dan lainnya. Di Barat, para pengguna tertarik dengan konsep peer lending karena dampak krisis finansial 2008. Pada saat itu bank menutup penyaluran kredit baru dan memberikan suku bunga yang mendekati 0% kepada para deposan uang. Karena itu, peminjam harus mencari sumber pendanaan alternatif dan pemilik dana aktif mencari investasi dengan imbal hasil yang lebih tinggi. Tidak tertinggal, di Cina juga berkembang industri jenis tersebut.

Pertumbuhan industri tekfin *Peer to Peer (P2P) Lending* di Indonesia sendiri dapat dilihat dari, total pembiayaan yang tersalurkan naik dari Rp 200 miliar pada akhir 2016 menjadi Rp 2,5 triliun pada akhir 2017. (Aini, 2018) Hal ini terjadi karena kebutuhan akan modal di sektor usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) kian tinggi. Namun para pelaku UMKM ini masih berstatus *unbankable* dimana kebutuhan modal mereka tidak dapat terpenuhi saat mengajukan pinjaman di perbankan konvensional, karena terkendala masalah pencatatan keuangan atau pembukuan yang baik. Hal tersebut yang membuat perbankan sulit untuk melakukan *assessment* risiko dan kelayakan pemberian kredit.

Namun, seiring dengan pertumbuhan *Peer to Peer (P2P) Lending* ini masih banyak masyarakat di Indonesia yang belum mengetahui mekanisme untuk dapat mengakses pinjaman *peer to peer* ini. Karena, pinjaman *peer to peer* ini belum tersosialisasi secara menyeluruh. Publikasi mengenai pinjaman *peer to peer* ini pun masih sangat jarang muncul di media. Hal tersebut hanya dapat diketahui dengan pencarian sendiri melalui internet ataupun seminar mengenai teknologi finansial.

Karena hal tersebut di atas maka, penulis tertarik untuk mengetahui mengenai pemberian pinjaman berbasis *Peer to peer Lending* di Indonesia. Maka dalam penyusunan karya ilmiah ini penulis memilih judul “**Analisis Pemberian Pinjaman Berbasis *Peer to Peer Lending* (Studi Kasus Pada PT Lunaria Annu Teknologi)**”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut;

“Bagaimana mekanisme pemberian pinjaman *peer to peer* pada PT Lunaria Anua Teknologi ?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan di PT Teknologi Finansial adalah sebagai berikut;

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka secara khusus tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, yaitu mekanisme pemberian pinjaman *peer to peer*.

2. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian yang dilakukan di Perusahaan Teknologi Finansial yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai gambaran mengenai *peer to peer lending* yang merupakan salah satu jenis *financial technology* yang berkembang di Indonesia akibat dari perkembangan teknologi yang kian pesat dan menggiring dunia ini untuk memasuki era revolusi industri 4.0. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengertian kepada masyarakat umum untuk memahami

konsep dari *peer to peer lending* yang sedang berkembang saat ini. *Peer to peer lending* ini merupakan alternatif meminjam uang secara non konvensional yakni secara *online* dimana jika dapat dipahami dengan baik oleh masyarakat luas akan dapat membangun perekonomian bagi pihak yang membutuhkan dana dan juga yang memberikan pendanaan.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1) Bagi PT Lunaria Annua Teknologi

Dengan dilakukan penelitian ini, dapat membantu perusahaan dalam penyebaran informasi mengenai produk pinjaman *online* yang ditawarkan dan sebagai bahan masukan untuk dapat mengembangkan bisnis yang dijalankan.

2) Bagi Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Penelitian ini dapat menjadi referensi pustaka dan menambah wawasan mengenai dunia Teknologi Finansial khususnya jenis *Peer to peer Lending* yang menjadi tren di industri finansial dunia saat ini. Memberikan edukasi mengenai mekanisme dalam penyaluran pinjaman berbasis *online* (*Peer To Peer Lending*).

3) Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan gambaran umum mengenai teknologi finansial khususnya jenis *Peer to peer Lending* serta mekanisme dalam penyaluran pinjaman berbasis *online*. Sehingga dengan penelitian ini penulis bertambah wawasannya mengenai hal tersebut.

4) Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan mengenai *peer to peer lending* khususnya terkait dengan mekanisme pemberian pinjaman di perusahaan jenis *peer to peer lending* tersebut. Selain itu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam hal untuk memenuhi pendanaan disamping melakukan pengajuan ke lembaga keuangan konvensional lainnya seperti perbankan.