

ANALISIS PENGGUNAAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* (FINTECH) DI KALANGAN MASYARAKAT (STUDI KASUS: KONSUMEN PLAYGROUND X DI KOTA CIREBON

Sitta Nurhajjah¹, Muthia Fariza², Jessica Febriana Gunawan³, Siti Nurhaliza Fazria Mustofa⁴

Universitas Catur Insan Cendekia, Indonesia

sitta.nurbajjab@cic.ac.id

Diserahkan tanggal 03 Agustus 2023 | Diterima 05 Agustus 2023 | Diterbitkan tanggal 30 September 2023

Abstract:

In the development of the era of globalization 5.0, Indonesia has changed rapidly, there are increasingly developing technological advances. Technological advances are able to create new things and develop new thoughts (Adiningsih, 2019). The rapid development of technology in society is able to change the mindset of society globally, both in positive and negative terms because the role of technology is very important in determining people's welfare and triggering acts that are against the law (Ramli, 2007). Based on research results, Financial Technology (Fintech) among the public has been well implemented. It can be concluded that Playground X uses a payment strategy through Financial Technology (Fintech) in running its business in order to attract consumers' interest and be able to build a positive image, as seen from consumers who have experienced payment through Financial Technology (Fintech). With technological advances and digitalization when making payments at Playground X, it provides excellent value to increase Playground X's business interests. By implementing Financial Technology (Fintech) in the community, it has a positive impact on Playground X because it is considered capable of providing services that are in line with what consumers expect.

Keywords: *Playground, Financial, Technology, Financial Technology*

Abstrak:

Di Perkembangan zaman globalisasi 5.0 Indonesia telah berubah dengan pesat, adanya kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Kemajuan teknologi mampu menciptakan hal yang baru dan mengembangkan pemikiran baru (Adiningsih,2019). Pesatnya perkembangan teknologi ditengah masyarakat mampu merubah pola pikir masyarakat secara global, baik dalam hal positif maupun negatif karena peran teknologi sangat andil dalam menentukan kesejahteraan masyarakat dan memicu terjadinya perbuatan yang melawan hukum (Ramli,2007). Berdasarkan hasil penelitian, Financial Technology (Fintech) dikalangan masyarakat sudah diterapkan dengan baik, dapat disimpulkan bahwa Playground X menggunakan strategi pembayaran melalui Financial Technology (Fintech) dalam menjalankan bisnisnya agar menarik minat konsumen dan dapat membangun citra positif, terlibat dari para konsumen yang sudah merasakan pembayaran melalui Financial Technology (Fintech). Dengan kemajuan teknologi dan adanya digitalisasi pada saat melakukan pembayaran di Playground X memberikan nilai yang sangat baik untuk meningkatkan kepentingan bisnis Playground X. Dengan menerapkan Financial Technology (Fintech) di kalangan masyarakat memberikan dampak positif bagi Playground X karena di nilai mampu memberian pelayanan dan jasa yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh konsumennya.

Kata Kunci: *Playground, Financial, Technology, Financial Technology*

Copyright © 2023, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman kini telah berubah terutama menggunakan teknologi dalam keuangan. Yang dimana dari sistem manual kemudian berubah menjadi sistem modern dengan menggunakan teknologi. Maka dari itu Indonesia memanfaatkan teknologi dengan menciptakan suatu inovasi dalam melakukan transaksi. Untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi tanpa harus mengantri terlebih dahulu. Inovasi yang telah buat untuk financial yaitu Financial Technology atau lebih dikenal dengan 'Fintech'.

Financial Technology (Fintech) merupakan suatu inovasi dalam melakukan transaksi pada jasa keuangan. Respon masyarakat akan keberadaan Financial Technology (Fintech) ini cukup baik, terlihat dari semakin berkembangnya perusahaan Financial Technology (Fintech) yang ada di Indonesia (Harahap et al., 2017). Dengan seiringnya perkembangan zaman yang semakin canggih, maka semakin berubah gaya hidup masyarakat saat ini dalam menggunakan teknologi yang cepat.

Financial Technology (Fintech) telah di terapkan oleh berbagai sektor usaha dan diminati oleh masyarakat, sehingga para pembisnis banyak yang menerapkan pemakaian Financial Technology (Fintech) untuk perkembangan bisnisnya, salah satunya playground. Playground adalah tempat bermain sekaligus sarana belajar yang menyenangkan untuk anak-anak. Playground harus di rancang dengan aman, nyaman, dan dapat digunakan bagi semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus. Salah satu playground di Cirebon yang sedang berkembang adalah Playground X, playground tersebut merupakan playground baru yang resmi dibuka pertengahan bulan february 2023 dan sampai saat ini di gemari oleh anak-anak dan orang tua karena memiliki harga yang terjangkau di bandingkan kompetitor yang ada. Playground tersebut menyediakan tempat yang menarik dengan warna-warna pastel yang diminati anak-anak, aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa, selain itu Playground X menyediakan pelayanan yang maksimal sehingga konsumen merasa puas dengan pelayanan tersebut.

Playground X sendiri menyediakan transaksi pembayaran kepada konsumennya bisa secara tunai dan pembayaran non-tunai melalui QRIS dan mesin EDC. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada konsumen Playground X, pengguna Financial Technology (Fintech) masih rendah.

Tabel 1. Jumlah Pengguna *Financial Technology (Fintech)* di Playground X Periode April-Mei 2023

NO	BULAN	PENJUALAN TIKET	NON TUNAI	TUNAI	PERSEN	PERSEN
					NON TUNAI	TUNAI
1	April	3616	538	3078	62%	61%
2	Mei	2331	336	1995	38%	39%
Total		5947	874	5073	100%	100%

Sebanyak 61% Pembayaran tunai pada bulan April masih digunakan karena konsumen merasa lebih nyaman jika pembayarannya secara tunai. Sedangkan sebanyak 39% konsumen di bulan April telah menggunakan Financial Technology(Fintech) karena merasa lebih praktis. Jika di lihat pada table di atas terdapat perbedaan yang signifikan yang terjadi di bulan April dan Mei.

Pada bulan April pembayaran tunai lebih banyak di gunakan dari pada bulan Mei karena bulan April merupakan bulan ramadhan yang di mana mereka lebih banyak memiliki uang tunai dari pada non tunai. Pada bulan tersebut kebanyakan konsumen melakukann transaksi pembayaran dengan menggunakan pembayaran tunai. Namun, persentase konsumen yang memakai pembayaran non tunai di bulan April sebanyak 62% lebih banyak dari pada bulan Mei sebanyak 38%. Pada bulan Mei konsumen lebih sering menggunakan alat pembayaran tunai karena jawaban salah satu konsumen yang bernama Ibu dewi “ sehari-hari saya lebih senang

bertransaksi dengan uang cash karena lebih enak bisa keliatan fisiknya ,kalo pake debit banyak nya kendala kaya mesin pembayaran eror jadi harus di ulang lagi, takutnya pembayaran jadi dua kali”.

METODOLOGI PENELITIAN

Financial technology (Fintech) adalah hasil dari penggabungan antara financial service dengan teknologi yang mengubah business model dari konvensional menjadi moderat, dimana awalnya dalam membayar harus face to face (bertatap muka) dan membawa sejumlah uang tunai, sekarang dapat melakukan transaksi jarak jauh (Tobing and Adrian, 2020). Disebutkan dalam penelitian Puschmann (2017) bahwasanya istilah "fintech" adalah kependekan dari "financial technology" dan kemungkinan besar pertama kali disebutkan di awal 1990-an oleh ketua Citicorp John Reed dalam konteks kebaruan dan konsorsium 'Smart Card Forum' yang baru didirikan. Sebagai istilah umum, financial technology (Fintech) mencakup inovasi solusi keuangan yang dimungkinkan oleh TI dan, sebagai tambahan fintech sering kali digunakan untuk perusahaan baru yang memberikan solusi tersebut, meskipun demikian *Financial Technology* (Fintech) juga dapat digunakan oleh jasa keuangan incumbent seperti bank dan perusahaan asuransi.

Metode penelitian ini adalah cara untuk mendapatkan data secara ilmiah yang mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:213) metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti dalam kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan kriteria tertentu yaitu konsumen pada Playground X di Kota Cirebon dengan kriteria konsumen yang membeli tiket Playground X. Jumlah sampel dalam penelitian, mengikuti Hair et al., (1998) yang menyatakan bahwa ditetapkan ukuran sampel minimum adalah 5 sampai 10 observasi untuk setiap pernyataan yang akan diestimasi. Pernyataan dalam kuesioner penelitian berjumlah 3 pernyataan. Maka, sampel yang digunakan untuk penelitian ini berjumlah 30 sampel. Yang didapatkan dari jumlah pernyataan dikali 10.

PEMBAHASAN

Seiring waktu perkembangan zaman dalam melakukan transaksi pembayaran dengan bantuan teknologi. Kini sudah tidak menggunakan manual lagi ketika melakukan transaksi pembayaran. Dengan berkembangnya model usaha virtual di dunia maya, dapat mendorong semua pihak untuk menerapkan sistem pembayaran melalui elektronik (Abdillah, 2020). Transaksi pembayaran yang tadinya dilakukan secara manual bergeser ke sistem pembayaran secara digital. Maka, pada mode perdagangan elektronik (*e-commerce, m-commerce*), sistem pembayaran menggunakan teknologi informasi seperti *e-wallet, e-payments*, bahkan *Financial Technology* (Fintech) (Abdillah, 2019).

Financial Technology (Fintech) adalah sebuah segmen yang berasal dari dunia startup serta memiliki tujuan utama memaksimalkan penerapan teknologi agar mengubah, mempercepat sekaligus mempertajam berbagai aspek melalui pelayanan keuangan dengan menggunakan metode pembayaran, transfer dana, pinjaman, pengumpulan dana, hingga pengelolaan aset (Ida Martinelli, 2021). Salah satu bisnis yang sudah menerapkan *Financial Technology* (Fintech) yaitu Playground X yang berada di Kota Cirebon untuk melakukan transaksi pembayaran. Dalam Playground X menggunakan QRIS dan mesin EDC untuk transaksi pembayaran secara non-tunai. Akan tetapi, bisa juga pembayaran secara tunai.

Hasil analisis data di peroleh dari hasil wawancara langsung dengan konsumen yang memilih menggunakan *Financial Technology* (Fintech). Dari hasil analisis dapat di lihat bahwa konsumen yang menggunakan *Financial Technology* (Fintech) hanya 15% dari 59.847 konsumen yang datang untuk mengunjungi dan menikmati wahana bermain di Playground X. Berdasarkan

dari hasil wawancara salah satu responden berjenis kelamin laki-laki dan berusia 30 tahun yang bernama Bapak Asep. Beliau merespon dengan baik semua pertanyaan yang diperlukan untuk kepentingan pertanyaan penelitian ini. Beliau merupakan pribadi yang ramah dan senang berbagi ilmu sehingga kebutuhan wawancara dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Beliau diketahui sudah bermain di Playground X kurang lebih 5, setiap kali beliau melakukan transaksi pembayaran selalu menggunakan pembayaran digital melalui Qr code. Pengetahuan beliau terhadap *Financial Technology* (Fintech) cukup baik dan alasan ketertarikan beliau untuk menggunakan *Financial Technology* (Fintech) dalam melakukan transaksi karena praktis dan efisien.

Sedangkan konsumen lainnya yang bernama Bapak Sigit berusia 27 tahun merespon “saya suka bayar pake debit karena lebih enak ga perlu bawa uang banyak, merasa lebih aman juga kalo lagi ngelakuin perjalanan terus juga sering ada promo kalo pakai pembayaran non tunai”

Berbeda dengan salah satu responden lainnya yang berjenis kelamin perempuan berusia kurang lebih 37 tahun yang bernama Ibu Nurul. Beliau merupakan salah satu konsumen yang melakukan transaksi melalui pembayaran tunai, dari hasil wawancara yang telah dilakukan ternyata di lingkungan sekitar yang beliau tempati lebih banyak yang menggunakan pembayaran secara tunai di banding non tunai. “Ya karena sudah menjadi kebiasaan lama, di mana-mana menggunakan tunai kalo pake kartu susah ribet dan belum semua ada di tempat saya”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan konsumen, maka hasil reduksi data dari wawancara tersebut sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Wawancara

Persoalan Penelitian	Respon Konsumen
1. Apakah konsumen Playground X mengetahui tentang <i>Financial Technology</i> ?	Dari 30 konsumen yang di wawancarai hanya sebagian konsumen sebanyak 13 orang yang sudah tahu mengenai <i>Financial Technology</i> , salah satu konsumen berjenis kelamin perempuan berusia 27 tahun sudah mengetahui mengenai kemajuan pembayaran melalui teknologi “Iya keseharian saya kebanyakan memakai fintech” beliau datang bersama ibunya berusia kurang lebih 50 tahun “Saya <i>gak</i> paham pembayaran non tunai”
2. Apakah <i>Financial Technology</i> dapat bermanfaat dan memudahkan dalam melakukan transaksi?	Memudahkan dalam melakukan transaksi, salah satu responden berjenis kelamin laki-laki berusia 29 tahun “Lebih mudah <i>gak</i> ribet ga harus bawa uang cash banyak-banyak belum lagi kalo kembaliannya receh, ribet simpenya”
3. Apakah konsumen memiliki ketertarikan pada <i>Financial Technology</i> ?	Tertarik dengan <i>Financial Technology</i> , responden berjenis kelamin laki-laki yang berusia 34 tahun “Tertarik karena keliatan praktis”

A. Hanya Sebagian Konsumen

Konsumen yang berkunjung dan bermain di Playground X masih sangat rendah yang menggunakan *Financial Technology* (fintech), dari 30 konsumen yang telah di wawancarai hanya sebagian konsumen sebanyak 13 orang yang sudah tau mengenai *Financial Technology* (fintech) Hal ini dapat dilihat dari tinggi rendahnya tingkat penjualan tiket per-hari, kebanyakan dari mereka lebih memilih melakukan pembayaran secara tunai di dibandingkan non tunai. Berikut pertanyaan yang menjawab apakah konsumen Playground X mengetahui *Financial Technology* (fintech) :

“Sebagai konsumen, untuk mengetahui informasi terkait *Financial Technology* (fintech) seperti misalnya kita memakai kartu debit, kredit ataupun Qr code, dan bagaimana cara menggunakannya jika masih awam dengan financial technology(finetech) itu sendiri dan berpikir

bahwa memakai hal tersebut membuat pembayaran jadi lebih lama dan ribet”. Berdasarkan penjelasan dari informan tersebut dapat disimpulkan bahwa konsumen Playground X masih banyak dari mereka yang belum paham mengenai *Financial Technology* (fintech), karena pemikiran dari sebagian konsumen belum terbuka dengan kemajuan teknologi.

B. Memudahkan dalam Melakukan Transaksi

Financial Technology (Fintech) dapat di gunakan dalam dunia bisnis, begitu juga yang sudah di lakukan oleh Playground X dalam melakukan transaksi pembayaran dengan konsumennya. Dari hasil wawancara yang diperoleh tanggapan sebagai berikut, “Sampai saat ini iya, dengan adanya *Financial Technology* (Fintech) sangat mudah dan praktis sehingga tidak perlu repot-repot membawa banyak uang tunai di dalam dompet”. Berdasarkan wawancara di atas infoman menjelaskan bahwa dengan adanya *Financial Technology* (Fintech) yang disediakan oleh Playground X, membuat konsumen merasa mudah dalam melakukan pembayaran, dan sampai saat ini *Financial Technology* (Fintech) yang tersedia di Playground X cukup baik untuk membantu transaksi penjualan.

C. Tertarik dengan Menggunakan *Financial Technology*

Financial Technology (Fintech) merupakan salah satu factor penting dalam berbisnis, karena dengan adanya *Financial Technology* (Fintech) membuat pelayanan pembayaran menjadi lebih praktis. Berdasarkan hasil wawancara, sebagai berikut, “Kalau tertarik untuk memakai *Financial Technology* (Fintech) iya, karena penggunaannya mudah untuk kita pakai, simple dan praktis. Jadi hal itu yang membuat kita tertarik untuk pakai”. Berdasarkan wawancara di atas bahwa *Financial Technology* (Fintech) yang tersedia di Playground X memiliki pengaruh yang baik dalam transaksi pembayaran non tunai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *Financial Technology* (Fintech) di kalangan masyarakat sudah diterapkan dengan baik, dapat disimpulkan bahwa Playground X menggunakan strategi pembayaran melalui *Financial Technology* (Fintech) dalam menjalankan bisnisnya agar menarik minat konsumen dan dapat membangun citra positif, terlihat dari para konsumen yang sudah merasakan pembayaran melalui financial technology (Fintech). Hal ini juga dijelaskan oleh konsumen yang membayar melalui *Financial Technology* (Fintech) mendapat respon yang baik dari setiap konsumen. Pelayanan pembayaran melalui *Financial Technology* (Fintech) membuat konsumen lebih mudah dan praktis dibandingkan para pesaing bisnisnya sehingga membuat Playground X memiliki keunggulan yang lebih di bandingkan para pesaingnya.

Kesadaran masyarakat akan adanya kemajuan *Financial Technology* (Fintech) dan informasi yang sampai sekarang ini bertumbuh dengan pesat hampir merajarela di seluruh belahan dunia dan memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan masyarakat. Dengan kemajuan teknologi dan adanya digitalisasi pada saat melakukan pembayaran di Playground X memberikn nilai yang sangat baik untuk meningkatkan kepentingan bisnis Playground X. Dengan enerapkan *Financial Technology* (Fintech) di kalangan masyarakat memberikan dampak positif bagi Playground X karena di nilai mampu memberian pelayanan dan jasa yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh konsumennya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. (2020). *Model Transaksi Keuangan Perdagangan Elektronik (E-Commerce Financial Transaction Model)*. *Perdagangan Elektronik: Berjualan di Internet (Electronic Commerce: Selling on the Internet)*. Medan: Yayasan Kita Menulis, Forthcoming.

- Ahmad M Ramli, Pager Gunung., dan Indra Apriadi. (2007). *Menuju Kepastian Hukum di Bidang: Informasi dan Transaksi Elektronik*. Departemen Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia: Jakarta Press.
- Hair, Jr. J.F., R. E. Anderson, R.L. Tatham, dan W.C. Black. (1998). *Multivariate Data Analysis*. Fifth Edition. Prentice-Hall, Inc., New Jersey 07458
- Harahap, B. A., Idham, P. B., Kusuma, A. C. M., & Rakhman, R. N. (2017). *Perkembangan Financial Technology Terkait Central Bank Digital Currency (CBDC) terhadap Transmisi Kebijakan Moneter dan Makroekonomi*. Jakarta: Bank Indonesia.
- Martinelli, I. (2021). Menilik Financial Technology (Fintech) dalam Bidang Perbankan yang dapat Merugikan Konsumen. *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)*, 2(1), 32-43.
- Puschmann, T. (2017). Fintech. *Business and Information Systems Engineering*, 59(1), 69–76. <https://doi.org/10.1007/s12599-017-0464-6>
- Sri Adiningsih, S. E. (2019). *Transformasi ekonomi berbasis digital di Indonesia: lahirnya tren baru teknologi, bisnis, ekonomi, dan kebijakan di Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tobing, E. H. H. and Adrian (2020) „Fintech and Government Regulation“, *Jurnal Manajemen dan Bisnis Jayakarta*, 1(2), pp. 121–126. doi: 10.1016/b978-0-12-813497-9.00015-9
- Wawancara dengan Asep, Konsumen Playground X. di Cirebon, 19 Juni 2023
- Wawancara dengan Nurul, Konsumen Playground X. di Cirebon, 19 Juni 2023
- Wawancara dengan Sigit, Konsumen Playground X. di Cirebon, 19 Juni 2023