

**Analisis Perkembangan Pinjaman Online dan Pendapat GEN Z di Indonesia
Pada Era Revolusi Industri 4.0**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Program Ekonomi Pembangunan*



Oleh :

Nama : Debby Cyntia Asmah
Npm : 1705180009
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang memberikan kesehatan, kesabaran, serta kekuatan dan tak lupa pula Shalawat bernadakan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul: **“Analisis Perkembangan Pinjaman Online dan Pendapat Gen Z Di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0”**, yang diajukan untuk melengkapi tugas dan syarat menyelesaikan pendidikan meraih gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penelitian skripsi ini penulis berusaha menyajikan yang terbaik dengan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh penulis, namun demikian penulis menyadari bahwa pengetahuan yang dimiliki masih sangat terbatas sehingga terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang telah membimbing penulis, baik moril, materil dan ide-ide pemikiran.

Skripsi ini dipersembahkan terkhusus kepada Papa dan Ibuku Tersayang yang telah memberikan do'a, spiritual, moral, dan materil yang tidak akan ternilai.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan hingga skripsi ini selesai

1. Bapak Dr. H. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak H. Januri, S.E., M.M., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Prawidya Hariani RS, selaku Ketua Jurusan Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak memberikan bimbingan/arahan/masukan serta kritikan kepada penulis sehingga terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Roswita Hafni M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Seluruh dosen mata kuliah Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Kepada Seluruh Keluarga besar saya yang telah memberikan seluruh kepercayaannya terhadap apa yang saya lakukan. Sehingga saya memiliki kekuatan lebih untuk berjuang dalam penulisan skripsi ini.
7. Terima Kasih kepada kedua adik-adik ku yaitu Winna Nabilla Asmah dan Nazwa Chantika Fatiha Asmah dan Muhammad Ricky Rifiado (abang). Terimakasih sudah menjadi penyemangat untuk melanjutkan kuliah dikala sedang sakit dan yang selalu mengerti keadaanku hingga aku mendapatkan gelar SE ini.
8. Kepada Agung Pebri Setiawan, my one and only partner selama 4 tahun dikampus dan yang sekarang udah jadi sarjana. Terima kasih suka duka

kita selama ini ngerjain tugas bareng dan udah mau memberi support selama aku sakit untuk ngelanjuti kuliah sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepada seluruh teman jurusan saya yang telah memberi semangat dan motivasi agar saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Himpunan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan yang telah menjadi wadah berproses dalam belajar berorganisasi.
11. Kepada seluruh keluarga besar Ekonomi Pembangunan UMSU dari angkatan 2017 – 2021
12. Seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu demi satu. Seluruh bantuan yang tidak ternilai harganya ini tidak dapat saya balas satu per satu, semoga Allah SWT membalasnya sebagai amal ibadah dan akan menjadi manfaat yang sangat besar bagi kita semua, Amin.

Medan, Juni 2022
Penulis,

DEBBY CYNTIA ASMAH

ABSTRAK

Keresahan dan keluhan-keluhan terhadap *fintech* atau PM-Tekfin belakangan sangat ramai di sosial media misalnya di twitter, instagram, dan facebook. Terdapat banyak warganet yang melaporkan adanya penelpon dari berbagai perusahaan *fintech* kepada daftar nomor kontak. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan yaitu Melakukan Analisa ekonomi secara deskriptif tentang Lembaga Pinjaman Online legal dan Ilegal dari tahun 2017-2021, Melakukan Analisa ekonomi secara deskriptif tentang perkembangan kriminalitas yang terjadi karena Pinjol ilegal di Indonesia tahun 2020-2021, Melakukan Analisa Faktor – Faktor yg mempengaruhi GEN Z melakukan pinjaman online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dan kualitatif atau biasa disebut dengan Mix Method. Hasil penelitian ini adalah Perkembangan Perusahaan Pinjaman online semakin meningkat setiap tahunnya namun unyuk yang terdaftar di ojk semakin menurun, Perkembangan Kriminalitas Pinjaman Online semakin pesat hal ini dilihat dari banyaknya pengaduan kepada pihak OJK dan berita yang beredar, Faktor Gaya hidup tidak berpengaruh dan signifikan terhadap Pinjaman Online, Faktor Kebutuhan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pinjaman Online, Akses Lembaga Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pinjaman Online.

Kata Kunci : *Fintech*, Pinjaman Online, Gen Z,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ivv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Batasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah	11
1.5. Tujuan Penelitian.....	12
1.6. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Definisi Jumlah Uang Beredar	14
2.1.1. Uang Beredar Dalam Arti Sempit (M1).....	15
2.1.2. Uang Beredar Dalam Arti Luas (M2).	16
2.1.3. Uang Beredar Dalam Arti Lebih Luas (M3).	17
2.2. Permintaan Uang	17
2.3. Prilaku Konsumen	22
2.4. Generasi Z.....	28
2.5. Regulasi /Kebijakan.....	31
2.6. Penelitian Terdahulu.....	39
2.7 Kerangka Konsep	41
2.7.1 Kerangka Penelitian.....	41
2.7.2. Kerangka Konseptual Model Analisa Faktor	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1. Pendekatan Penelitian.....	42
3.2 Definisi Operasional	42
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	43
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.6. Teknik Analisis Tujuan Penelitian	45

3.6.1. Analisis Deskriptif	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Kondisi Demografi Indonesia	50
4.2 Perkembangan Usaha Pinjaman Online di Indonesia	56
4.3 Perkembangan Kasus Kriminalitas Pinjaman Online	60
4.4 Persepsi Anak Gen Z di Indonesia Tentang Pinjaman Online	63
4.4.1 Hasil Penelitian Analisis SEM-PLS.....	63
4.4.1.1. Convergent Validity	63
4.4.1.2. Discriminante Validity	71
4.4.1.3. Composite Reliability.....	71
4.4.1.4. Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	72
4.4.1.5. Pengujian Hipotesis Hasil Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1-1 10 Ecommers Pengunjung Web Terbanyak	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3-1 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-1 Convergent Validity Pinjaman Online ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-2 Convergent Validity Gaya Hidup	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-3 Convergent Validity Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-4 Convergent Validity Faktor Akses Lembaga Keuangan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-5 Convergent Validity Pinjaman Online ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-6 Convergent Validity Gaya Hidup	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-7 Convergent Validity Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-8 Convergent Validity Faktor Akses Lembaga Keuangan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-9 Discriminante Validity Pada Avarage Extracted (AVE)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-10 Composite Reliability.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-11 R-Square	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4-12 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1-1 Jumlah Penduduk Indonesia Tahun 2020 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 1-2 Layanan Pinjaman online yang terdaftar di OJK Tahun 2017-2020
..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 1-3 Perkembangan pinjaman online legal dan ilegal**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 1-4 Jumlah Pengaduan Masyarakat kepada OJK ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-1 Jumlah Penduduk Indonesia menurut Jenis Kelamin Tahun 2015-
2019 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-2 Jumlah Penduduk menurut Provinsi Tahun 2015-2019 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-3 Persentase Persebaran Penduduk Indonesia Tahun 2015-2019. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-4 Piramida Penduduk Indonesia Tahun 2019 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-5 Peta Persebaran kepadatan Penduduk Indonesia (jiwa/km²) Tahun
2019 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-6 Garis Kemiskinan di Indonesia tahun 2015-2019 ...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-7 Perkembangan Pinjaman online di Indonesia .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-8 Jumlah Pengaduan Masyarakat kepada OJK ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-9 First Outer Loading **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4-10 Second Outer Loading **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

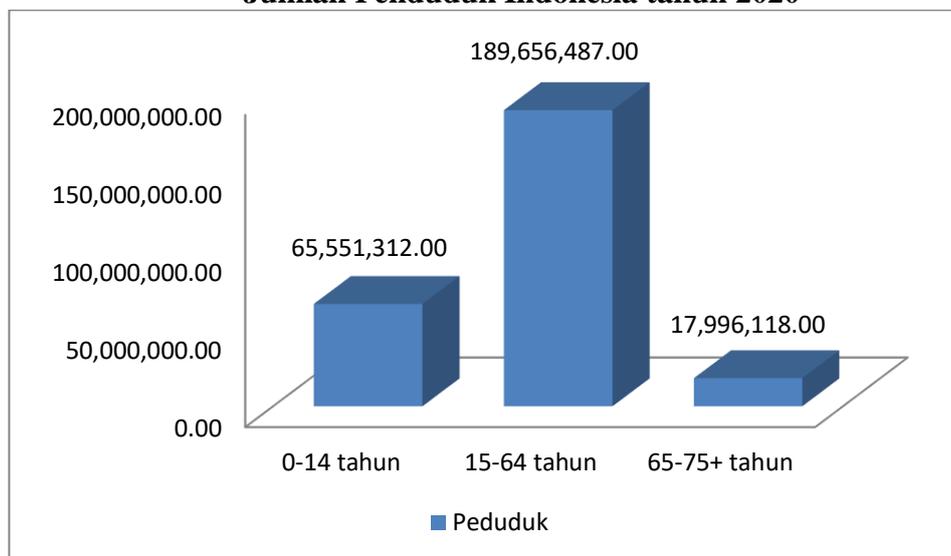
1.1. Latar Belakang

Internet merupakan jaringan komunikasi yang dapat menghubungkan suatu media elektronik dengan media elektronik lainnya. Cikal bakal internet dibentuk melalui proyek ARPANET singkatan dari *Advanced Research Project Agency* oleh Departemen Pertahanan Amerika pada tahun 1969. Internet didukung dengan standar teknologi yaitu Transmission Control Protocol atau yang disebut dengan TCP. *Transmission Control Protocol* atau TCP merupakan protokol untuk pertukaran paket yang dapat digunakan untuk pengguna yang ada di seluruh dunia. Dalam internet juga terdapat istilah *internet working* yang merupakan cara untuk menghubungkan rangkaian internet dan menerapkan aturan yang sudah ada. Hingga saat ini, internet sudah banyak digunakan untuk berbagai aspek kehidupan. Berbagai perusahaan, perkantoran, sekolah, rumah sakit, hotel dan tempat khusus lain menggunakan jaringan internet ini untuk memudahkan dalam melakukan aktivitas.

Globalisasi saat ini terasa berkembang dengan sangat cepat, bahkan di beberapa negara maju telah memasuki era 5.0. Saat ini Indonesia yang masih baru memulai era industri 4.0 saja sudah terasa bagaimana peran teknologi dan digital banyak menggantikan peran manusia. Pada 2020, Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) Republik Indonesia (RI) mencatat ada sekitar 197,3 juta pengguna internet di Indonesia. Atau sebesar 73,7 % dari total penduduk Indonesia, hal ini dapat di jadikan sebagai tanda bahwa seluruh kegiatan manusia dapat dilakukan menggunakan jaringan internet atau onlien mulai dari Mulai dari

pasar online (e-commerce), bank online (e-banking aatau m-banking), belajar online (baik kelas formal, maupaun kursus atau bimbel), dan lain-lain. Pengguna terbanyak internet pada saat ini adalah usia produktif.

Gambar 1-1
Jumlah Penduduk Indonesia tahun 2020



Sumber : BPS (www.bps.go.id)

Indonesia di dominasi oleh penduduk usia produktif yaitu usia 15-64 tahun hal ini dapat di lihat pada gambar 1-1 dimana penduduk usia 0-14 tahun sebanyak 65,5 juta jiwa, usia produktif yaitu uia 15-64 tahun sebnayak 189,6 juta jiwa dan usia non produktif lainnya yaitu 65-75+ tahun sebanyak 17,9 juta jiwa. Usia produktif di Indonesia menjadi usia paling banyak yaitu sekita 70% lebih dari total populasi penduduk Indonesia. Berdasarkan hal sesuai jika dikatakan pengguna internet terbanyak adalah usia produktif karena di usia produktif ini lah manusia bebas bereksperimen kehidupan sesuai jalan dan kegiatan yang dia pilih. Salah satu kegiatan yang menjadi kegiatan rutin usia produktif dalam menggunakan internet adalah perubahan perilaku salah satu nya prilaku konsumsi yang menjadi lebih konsumtif dikarenakan banyak nya marketplace yang mulai terbangun.

Sampai saat ini, tercatat lebih dari 1.500 startup di Indonesia, namun 10 e-commerce yang merajai Pasar Indonesia berdasarkan pengunjung web terbanyak 2021

Gambar 1-1
10 Ecommers Pengunjung Web Terbanyak

No	E-Commers	Jumlah pengunjung
1	Tokopedia	147,79
2	Shopee	126,99
3	Bukalapak	29,46
4	Lazada	27,67
5	Blibli	18,4
6	Bhinneka	6,99
7	Orami	6,26
8	Rajali	5,12
9	JD.ID	3,76
10	Zalora	3,37

Sumber: Kominfo (www.kominfo.go.id)

Berdasarkan data di atas terdapat 10 e-commerce dengan pengunjung web terbanyak dan posisi satu terdapat Tokopedia dengan total Pengunjung 147,79 juta pengunjung. Tokopedia dikenal dengan menjual alat –alat elektronik yang berkualitas namun dengan harga yang murah. Di posisi ke dua ada shopee yaitu dikenal dengan sebutan si orange yang selalu memberikan iklan menggunakan artis –artis korea untuk menarik perhatian kalangan masyarakat dengan ini pengunjung web dari shopee sendiri sebesar 126,996,700 pengunjung. Untuk peringkat 10 ada Zalora, Zalora sendiri memiliki barang – barang dagangan berupa pakaian dan memiliki jumlah pengunjung sebesar 3.366.700 pengunjung.

Pemerintah Indonesia juga telah membuat peraturan atau kebijakan yang untuk mengantisipasi perdagangan digital yang tidak sesuai. Aturan terkait e-commerce tertuang dalam UU Nomor 7 Tahun 2014 tentang perdagangan. Selain itu, e-commerce harus memenuhi ketentuan UU ITE. Dalam UU Nomor 7 Tahun 2014

menjelaskan setiap pelaku usaha wajib menyediakan data lengkap dan benar. Pelaku usaha dilarang menggunakan sistem yang tidak sesuai dengan data dan informasi yang ditayangkan pada laman e-commerce. (www.kominfo.go.id)

Selain berkembangnya Pasar digital yang biasa di sebut dengan E- Commerce terdapat aspek lain yang mulai berubah menjadi layanan online yaitu Layanan keuangan digital (financial technology).

Fintech atau finansial teknologi adalah terobosan baru dalam dunia sektor keuangan yang saat ini sangat marak di gunakan dalam dunia perdangan, bisnis serta untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Saat ini fintech telah memiliki payung hukum yaitu telah diterbitkannya Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) nomor 13/POJK.02/2018 tentang Inovasi Keuangan Digital Di Sektor Jasa Keuangan. Peraturan ini dikeluarkan mengingat kemajuan fintech yang sangat cepat dalam menghasilkan inovasi keuangan digital yang aman bertanggungjawab, serta mengutamakan perlindungan konsumen dan memiliki resiko terkelola dengan baik.

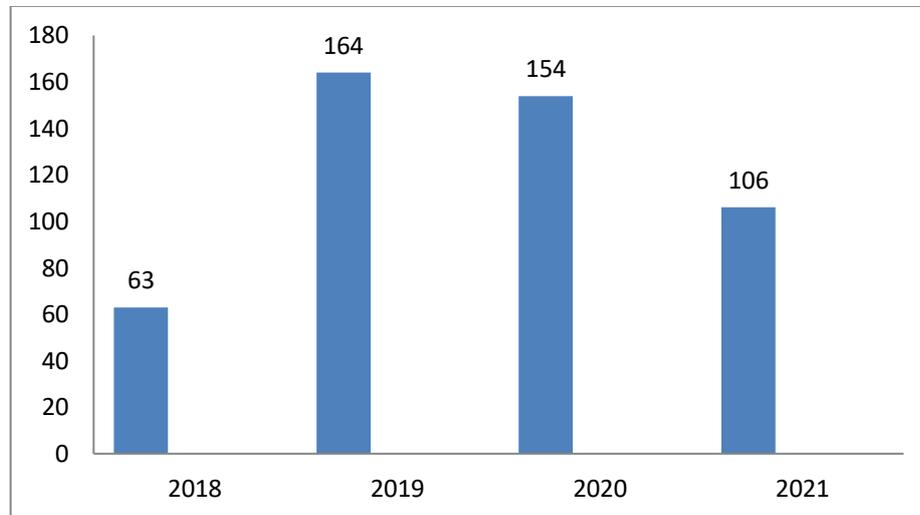
Layanan keuangan digital merupakan salah satu cara untuk mengenalkan dan mengedukasi masyarakat mengenai layanan keuangan digital. Siapapun dapat menggunakannya, tidak hanya untuk para pebisnis atau pejabat tinggi, masyarakat menengah ke bawah pun dapat menggunakannya dan memanfaatkannya dengan baik. Dan yang paling penting adalah pemerintah tidak perlu membangun gedung atau sarana khusus di setiap cabang daerahnya. Masyarakat juga tidak perlu jauh-jauh ke kota, tidak perlu repot-repot dengan syarat yang berbelit-belit, serta lebih murah karena fintech menawarkan banyak promo termasuk gratis biaya administrasi dan biaya transaksi lainnya.

Fintech diharapkan mampu menjadi alternatif yang baik, faktor utamanya yaitu karena kemudahan penggunaannya, dengan menggunakan jaringan selular. Layanan keuangan (fintech) pertama kali adalah Zopa yang muncul pada tahun 2004, yang merupakan fintech berbasis pinjaman di Inggris. Seiring berjalannya waktu, secara global jenis fintech semakin berkembang dan banyak jenisnya, tidak lagi hanya berbasis pinjaman. Di Indonesia sendiri sudah ada 7 (tujuh) jenis fintech yang telah beroperasi, di antaranya yaitu (i) start up pembayaran, seperti Ovo, Gopay, Dana, Linkaja, (ii) peminjaman (lending), seperti Finmas, (iii) perencanaan keuangan (personal finance) seperti Ngaturduit.com, (iv) investasi ritel seperti IPOTFund, dan Amarta, (v) pembiayaan (crowdfunding) seperti Provesty.com, (vi) remitansi seperti milik Bank BNI, dan (vii) riset keuangan seperti Infovesta.com. Sebagaimana yang telah dipublikasikan di web resmi Otoritas Jasa Keuangan, penggunaan fintech di Indonesia berkembang pesat dalam 10 tahun terakhir, yang awalnya hanya 7% pada tahun 2006–2007, di tahun 2017 sudah mencapai 78% sebanyak 135–140 perusahaan, dengan total nilai transaksi yang diperkirakan mencapai Rp202,77 triliun.⁶ Pada tahun 2016, fintech di Indonesia masih kurang dari 100 perusahaan, dan sekarang sudah lebih dari 200 perusahaan fintech baik yang berasal dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Saat ini (pertengahan 2019), sudah ada 127 fintech lending yang terdaftar di OJK. Munculnya industri fintech juga karena adanya perubahan gaya hidup masyarakat.

Fintech yang marak diperbincangkan di tengah masyarakat saat ini yaitu mengenai layanan pinjaman online. Pinjaman online terbagi menjadi dua yaitu pinjaman online legal dan ilegal. Pinjaman online legal adalah perusahaan yang

memberi pinjaman telah terdaftar sebagai bagian dari otoritas jasa keuangan (ojk) sedangkan pinjaman online yang ilegal perusahaan yang tidak terdaftar di ojk.

Dengan banyaknya start up fintech, saat ini mereka sedang gencargencarnya bersaing dengan memberikan banyak promo, baik yang dilakukan oleh payment fintech, layanan e-commerce, hingga layanan kredit online. Dan lebih parahnya lagi, mereka juga sudah mulai mengembangkan fitur paylater masing-masing, yang artinya meskipun e-commerce, sekarang mereka juga bisa menyediakan kredit (pinjaman) dalam pembelian di e-commerce tersebut (seperti shopeepay paylater). Begitupula dengan payment fintech, mereka juga menyediakan fitur paylater seperti OVO paylater, DANA paylater, dan GOPAY paylater. Saat ini mereka bukan hanya sebagai alat pembayaran atau pengganti uang fisik saja, namun mereka juga seakan-akan memberikan akses kredit tanpa kartu kredit. Walaupun tujuan mereka untuk menambah nasabah atau memperbanyak jumlah transaksi yang digunakan, nampaknya secara tidak langsung inovasi tersebut justru menjerat masyarakat dengan mempermudah memberikan pinjaman unuk lebih konsumtif lagi. Apalagi syaratnya hanya dengan foto identitas diri. Padahal di zaman ini mencari uang saja susah, ini malah dipermudah untuk menghabiskan uang. Dari penjelasan tersebut bisa kita ketahui bahwa layanan pinjaman online merupakan bisnis yang berprospek baik sejauh ini, setidaknya hingga masyarakat Indonesia sudah memiliki pendapatan yang cukup, atau hingga masyarakat sadar atas jebakan pinjaman online. Perusahaan Pinjaman onle yang legas seharusnya susah terdaftar pada Otoritas Jasa Keuangan yang di sebut dengan OJK.

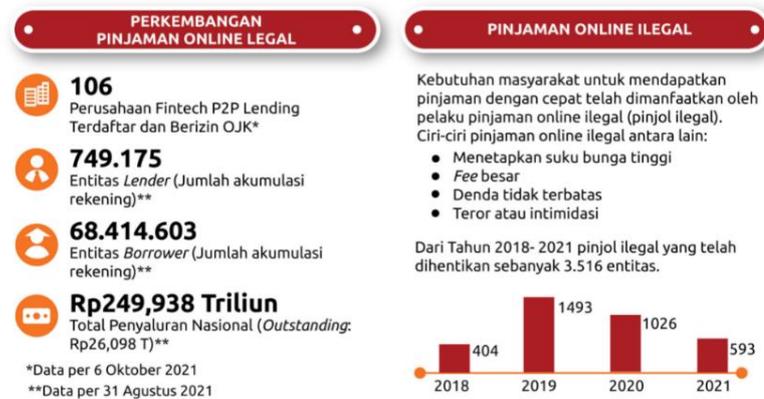
Gambar 1-2**Layanan Pinjaman online yang terdaftar di OJK Tahun 2017-2020**

Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (www.ojk.go.id)

Layanan pinjaman online tahun 2018 yang tercatat otoritas jasa keuangan ada 63 perusahaan yang terdaftar di OJK. Diketahui bahwa angka tersebut meningkat hampir empat kali lipat dengan penyaluran kredit pada bulan Desember tahun 2019 penyaluran kredit yang dilakukan perusahaan layanan pinjaman online terdapat 164 perusahaan yang terdaftar di OJK. Namun terjadi penurunan, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mencatat pada tahun 2020 ada 154 perusahaan pinjaman online yang terdaftar di OJK, dan telah melakukan layanan lebih dari 9 juta transaksi di seluruh Indonesia. Kemudian terus menurun hingga saat ini berdasarkan data OJK pada bulan pada Oktober tahun 2021 terdapat 106 perusahaan yang terdaftar secara resmi di OJK.

Gambar 1-3

Perkembangan pinjaman online legal dan ilegal



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (www.ojk.go.id)

Banyak perusahaan pinjaman online yang tidak terdaftar pada Otoritas Jasa keuangan yang disebut dengan Pinjol Ilegal. Dari Tahun 2018-2021 terdapat 3.516 Pinjol Ilegal yang sudah di hentikan. Hal ini di dasari oleh keserakahan masyarakat dalam menghadapi seluruh terperan dari Pinjaman online ilegal;. Saat ini fintech masih belum memiliki aturan yang rinci, sehingga risiko dan keamanannya masih menjadi permasalahan, untuk itu pinjaman online ilegal memiliki banyak dampak negatif. Dampak negatif dari adanya pinjaman online ilegal yang pertama adalah berkurangnya potensi penerimaan pajak bagi pemerintah karena mereka tidak terdaftar dan tidak ada pelaporan terhadap pemerintah. Yang kedua yaitu OJK tidak berhak menindaklanjuti pelanggaran yang dilakukan oleh fintech lending ilegal karena mereka tidak terdaftar, sehingga jika ada pelanggaran baik yang dilakukan oleh peminjam atau pemberi pinjaman, maka OJK tidak mempunyai hak atas itu. Kerugian yang ketiga yaitu akan menurunkan tingkat kepercayaan masyarakat terhadap pinjaman online, sehingga

berdampak pada menurunnya transaksi dalam pinjaman online yang legal atau yang sudah terdaftar, apalagi saat ini fintech sedang berkembang dengan pesat. Dampak negatif yang keempat yaitu pemerintah tidak dapat mengetahui arus dan transaksi uang tersebut, dananya berasal dari mana, sasaran konsumennya siapa, dan lain-lain. Dampak negatif yang kelima yaitu kerugian bagi peminjam maupun kerabat peminjam yang mendapat teror dari debt collector.

Dengan berbagai teror dan perbuatan tidak menyenangkan lainnya, ternyata masih banyak yang menggunakan pinjaman online ilegal. Hal ini dibuktikan dengan masih menjamurnya pinjaman online ilegal yang terus tumbuh setiap harinya. Walaupun sudah ratusan pinjaman online ilegal yang diblokir oleh KOMINFO, mereka dengan mudahnya membuat aplikasi pinjaman online yang baru dengan nama baru. Bahkan ada yang sampai meminjam hingga ke ratusan fintech pinjaman.

Gambar 1-4

Jumlah Pengaduan Masyarakat kepada OJK



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (www.ojk.go.id)

Keresahan dan keluhan-keluhan terhadap fintech atau PM-Tekfin belakangan sangat ramai di sosial media misalnya di twitter, instagram, dan facebook. Terdapat banyak warganet yang melaporkan adanya penelpon dari berbagai perusahaan fintech kepada daftar nomor kontak (Tribunnews, 2019). Terdapat 19.711 pengaduan terhadap Pinjaman onlien ilegal yang terdiri 9.270 yang dinyatakan pelanggaran berat, 10.441 pengaduan dinyatakan sebagai pelanggaran ringan. Bentuk pengaduan dan Pelanggaran berat yang sering dilaporkan antara lain:

1. Pencairan Tanpa Persetujuan Pemohon
2. Ancaman Penyebaran data pribadi
3. Penagihan kepada seluruh kontak HP dengan teror/ Intimidasi
4. Penagihan dengan Kata – Kata Kasar dan Pelecehan Seksual.

Namun keresahan masyarakat ini tetap belum membuat sebagian masyarakat jera mengajukan pinjaman online, berdasarkan hasil wawancara dengan pihak OJK Pekanbaru diketahui bahwa rata-rata masyarakat meminjam kredit secara online dikarenakan kebutuhan mendesak, dan pgunana layanan pinjaman online di dominasi oleh mahasiswa yang tanpa memikirkan bunga yang harus dibayarkan sementara kesanggupan finansial kurang memadai. Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Perkembangan Pinjaman Online dan Pendapat Gen Z di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka didapat beberapa permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kemudahan layanan digital membuat masyarakat menjadi lebih konsumtif.
2. Banyaknya masyarakat yang terjebak dalam pinjaman online dan kemudahan layanan digital.
3. Pinjaman Online Ilegal semakin menguasai pasar.
4. Peneroran yang di lakukan *debt collector* tidak memeberikan efek jera terhadap masyarakat lainnya.
5. Perkembangan Pinjaman Online yang cukup pesat.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada Perkembangan Jumlah Pinjaman Online, Kasus Kriminalitas serta Persepsi Gen Z

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perkembangan Jumlah Usaha Pinjaman Online di Indonesia pada Era Digital 4.0
2. Bagaiman Perkembangan Kasus Kriminalitas Pinjaman Online Ilegal di Indonesia
3. Bagaimana Persepsi Anak Gen Z di Indonesia Tentang Pinjaman Online

1.5. Tujuan Penelitian

1. Melakukan Analisa ekonomi secara deskriptif tentang Lembaga Pinjaman Online legal dan Ilegal dari tahun 2017-2021
2. Melakukan Analisa ekonomi secara deskriptif tentang perkembangan kriminalitas yang terjadi karena Pinjol ilegal di Indonesia tahun 2020-2021
3. Melakukan Analisa Faktor – Faktor yg mempengaruhi GEN Z melakukan pinjaman online

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Akademik

1. Bagi Peneliti
 - a) Penelitian ini digunakan sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana pada program studi Ekonomi Pembangunan.
 - b) Sebagai bekal pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan selama di perkuliahan ke dalam karya nyata.
2. Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan kajian yang lebih luas lagi guna menyempurnakan penelitian khususnya tentang “Analisis Perkembangan Pinjaman Online dalam Situs Fintech Pada Era Digital di Indonesia”
3. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian berguna untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa berapa banyak masalah yang terjadi dengan adanya pinjaman online

1.6.2. Non Akademik

1. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini dijadikan masukan yang bermanfaat dalam mengambil kebijakan dan pengambilan keputusan dalam lembaga penyalur pinjaman, terutama yang berkaitan dengan Pinjaman onlien sehingga meminimalisir masalah masalah yang sudah terjadi
2. Bagi Otoritas Jasa Keuangan , hasil penelitian ini akan dijadikan sebagai masukan yang bermanfaat agar diharapkan dapat menjadi salah satu untuk memantau dan mengevaluasi hasil penyelenggaraan kebijakan tentang Pinjaman onlien di Indonesia serta memberikan data yang dibutuhkan oleh para penentu kebijakan sebagai suatu bukti untuk dapat dilakukannya pengambilan keputusan berdasarkan fakta.
3. Bagi stakeholder, hasil penelitian ini akan dijadikan acuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan dan juga untuk mengetahui seberapa pengaruh Pinjaman Online ilegal dalam kehidupan masyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Jumlah Uang Beredar

Secara sederhana uang adalah alat yang bisa digunakan menukar dengan benda lain, serta dapat menilai benda lain, dan juga bisa disimpan untuk pembayaran diwaktu yang akan datang. Menurut Bank Indonesia, fungsi uang dibagi menjadi 4 (empat), yaitu

1. Uang sebagai alat tukar, dengan adanya uang sangatlah memudahkan seseorang untuk melakukan pembelian dengan menukar uangnya dengan barang yang akan dibelinya. Misalnya, seseorang menginginkan beras akan tetapi dia hanya memiliki cabai, untuk menukarkan dengan beras maka akan susah karena tidak semua orang membutuhkan cabai. Dengan adanya uang tentu akan memudahkan karena dapat menilai barang sesuai dengan harganya.
2. Uang sebagai alat penyimpan nilai, uang dapat digunakan sebagai penyimpan kekayaan seseorang dimasa mendatang. Karena uang merupakan alat tukar yang mudah untuk dilakukannya transaksi.
3. Uang sebagai satuan alat hitung, dengan adanya uang, maka akan dapat menentukan nilai suatu barang ketika akan melakukan transaksi. Uang juga dapat menilai dua barang fisik ketika akan melakukan transaksi pembayaran yang berbeda.
4. Uang sebagai ukuran pembayaran yang tertunda, fungsi uang yang terakhir terdapat kaitannya dengan pinjam meminjam. Uang merupakan salah satu cara untuk menghitung jumlah pembayaran pinjaman tersebut.

Mata uang dalam peredaran adalah seluruh jumlah uang yang telah dikeluarkan dan diedarkan oleh Bank Sentral. Mata uang tersebut terdiri dari dua jenis yaitu uang logam dan uang kertas. Dengan demikian mata uang dalam peredaran sama dengan uang kartal. Sedangkan uang beredar adalah semua jenis uang yang ada di dalam perekonomian yaitu jumlah dari mata uang dalam peredaran ditambah dengan uang giral dalam bank-bank umum. Uang beredar atau money supply dibedakan menjadi dua pengertian yaitu dalam arti sempit dan arti luas.

2.1.1. Uang Beredar Dalam Arti Sempit (M1)

Uang beredar dalam arti sempit (M1) didefinisikan sebagai uang kartal ditambah dengan uang giral (currency plus demand deposits).

$$M1 = C + DD$$

Dimana:

M1 = Jumlah uang beredar dalam arti sempit

C = Currency (uang kartal)

DD = Demand Deposits (uang giral)

Uang giral (DD) di sini hanya mencakup saldo rekening koran/ giro milik masyarakat umum yang disimpan di bank. Sedangkan saldo rekening koran milik bank pada bank lain atau bank sentral (Bank Indonesia) ataupun saldo rekening koran milik pemerintah pada bank atau bank sentral tidak dimasukkan dalam definisi DD. Satu hal lagi yang penting untuk dicatat mengenai DD ini adalah bahwa yang dimaksud disini adalah saldo atau uang milik masyarakat yang masih ada di bank dan belum digunakan pemiliknya untuk membayar/ berbelanja.

Pengertian jumlah uang beredar dalam arti sempit (M1) bahwa uang beredar adalah daya beli yang langsung bisa digunakan untuk pembayaran, bisa diperluas dan mencakup alat-alat pembayaran yang “mendekati” uang, misalnya deposito berjangka (time deposits) dan simpanan tabungan (saving deposits) pada bank-bank. Uang yang disimpan dalam bentuk deposito berjangka dan tabungan ini sebenarnya adalah juga adalah daya beli potensial bagi pemiliknya, meskipun tidak semudah uang tunai atau cek untuk menggunakannya (Boediono, 1994: 3-5).

2.1.2. Uang Beredar Dalam Arti Luas (M2).

Berdasarkan sistem moneter Indonesia, uang beredar M2 sering disebut juga dengan likuiditas perekonomian. M2 diartikan sebagai M1 plus deposito berjangka dan saldo tabungan milik masyarakat pada bank-bank, karena perkembangan M2 ini juga bisa mempengaruhi perkembangan harga, produksi dan keadaan ekonomi pada umumnya. $M2 = M1 + TD + SD$

Dimana:

TD = time deposits (deposito berjangka)

SD = savings deposits (saldo tabungan)

Definisi M2 yang berlaku umum untuk semua negara tidak ada, karena halhal khas masing-masing negara perlu dipertimbangkan. Di Indonesia, M2 besarnya 21 mencakup semua deposito berjangka dan saldo tabungan dalam rupiah pada bankbank dengan tidak tergantung besar kecilnya simpanan tetapi tidak mencakup deposito berjangka dan saldo tabungan dalam mata uang asing (Boediono, 1994:5-6).

2.1.3. Uang Beredar Dalam Arti Lebih Luas (M3).

Definisi uang beredar dalam arti lebih luas adalah M3, yang mencakup semua deposito berjangka (TD) dan saldo tabungan (SD), besar kecil, rupiah atau mata uang asing milik penduduk pada bank oleh lembaga keuangan non bank. Seluruh TD dan SD ini disebut uang kuasi atau quasi money.

$$M3 = M2 + QM$$

Dimana :

QM = quasi money

Negara yang menganut sistem devisa bebas (artinya setiap orang boleh memiliki dan memperjualbelikan devisa secara bebas), seperti Indonesia, memang sedikit sekali perbedaan antara TD dan SD dalam rupiah dan TD dan SD dalam dollar. Setiap kali membutuhkan rupiah dollar bisa langsung menjualnya ke bank, atau sebaliknya. Dalam hal ini perbedaan antara M2 dan M3 menjadi tidak jelas. TD dan SD dollar milik bukan penduduk tidak termasuk dalam definisi uang kuasi (Boediono, 1994:6).

2.2. Permintaan Uang

Teori Irving Fisher

Dalam bukunya yang berjudul *the Purchasing power of money*, Irving Fisher memperkenalkan teori tentang permintaan uang dengan pendekatan velositas. Pendekatan ini menjelaskan bahwa uang yang dibelanjakan sama dengan uang yang diterima. Artinya, fungsi uang disini hanyalah sebagai alat tukar, Fisher juga mengungkapkan kalau permintaan uang merupakan kepentingan yang sangat

likuid untuk motif transaksi. Secara sederhana Fisher memperkenalkan persamaan transaksi permintaan uang:

$$MV = PT$$

Dimana nilai dari barang yang dijual akan dikalikan dengan harga rata-rata dari barang tersebut (P) harus sama dengan volume uang yang ada dalam masyarakat (M) dikalikan dengan berapa kali rata-rata perputaran uang (V). Volume transaksi (T) dalam suatu periode tertentu ditentukan oleh tingkat output masyarakat (pendapatan nasional) dan bisa pula dianggap mempunyai nilai tertentu dalam dalam satu tahun.

Menurut Fisher dan kaum klasik, permintaan uang selalu diasumsikan dengan full employment. Velocity ditentukan oleh faktor-faktor seperti kelembagaan, dan juga faktor lainnya, seperti misalnya tingkat permintaan uang akan sama dengan pendapatan nasional. Maka secara matematis dapat ditulis:

$$M_d = kPY$$

Dimana k adalah proporsi atau bagian dari GNP yang diwujudkan dalam bentuk uang kas, jadi besarnya sama dengan $1/VV$, sedangkan Y adalah tingkat pendapatan nasional riil dan P adalah harga umum.

Teori Cambridge (Marshall-Pigou)

Teori yang dikemukakan oleh Marshall-Pigou pada umumnya merupakan seperti pada teori klasik lainnya, yaitu dengan berpangkal dari uang sebagai alat tukar secara umum. Karena itu, teori klasik secara umum melihat kebutuhan akan

permintaan uang di masyarakat sebagai kebutuhan akan alat tukar yang likuid untuk tujuan transaksi.

Perbedaan utama antara teori ini dengan Fisher terletak pada tekanan dalam teori permintaan uang Cambridge pada perilaku individu dalam mengalokasikan kekayaannya antara berbagai kemungkinan bentuk kekayaan, yang salah satunya berbentuk uang. Perilaku ini dipengaruhi oleh pertimbangan untung rugi dari pemegang kekayaan dalam bentuk uang. Teori Cambridge lebih menekankan faktor-faktor perilaku (pertimbangan untung rugi) yang menghubungkan antara permintaan akan uang seseorang dengan volume transaksi yang direncanakannya. Teoritis Cambridge mengungkapkan bahwa permintaan uang selain dipengaruhi oleh volume transaksi dan faktor kelembagaan (Fisher), juga dipengaruhi oleh tingkat bunga, besar kekayaan warga masyarakat dan ramalan/harapan dari masyarakat mengenai masa mendatang.

Dalam jangka pendek, teori Cambridge menganggap bahwa jumlah kekayaan, volume transaksi, dan juga pendapatan nasional memiliki hubungan yang proposional konstan antara satu sama lain. Teori Cambridge menganggap bahwa, *Ceteris paribus* permintaan akan uang adalah proporsional dengan tingkat pendapatan nasional.

$$d = k PY \dots\dots\dots(1)$$

Dimana Y adalah pendapatan nasional riil Supply akan uang (M_s) dianggap ditentukan oleh pemerintah. Dalam posisi keseimbangan maka :

$$M_s = M_d \dots\dots\dots(2)$$

Sehingga :

$$M_s = k P Y \dots\dots\dots(3)$$

atau :

$$P = 1/k M_s Y \dots\dots\dots(4)$$

Ceteris paribus tingkat harga umum (P) akan berubah secara proporsional dengan diikuti perubahan volume uang yang beredar. Teori ini tidak banyak berbeda dengan teori yang dikemukakan oleh Fisher. Kecuali tambahan Ceteris Paribus (yang berarti tingkat harga, pendapatan nasional riil, tingkat bunga dan harapan adalah konstan). Perbedaan ini cukup penting, karena teori Cambridge tidak menutup kemungkinan bahwa faktor-faktor seperti tingkat bunga dan expectation berubah, walaupun dalam jangka pendek. Dan kalau faktor-faktor berubah maka k juga berubah. Teori Cambridge mengatakan kalau tingkat bunga naik, ada kecenderungan masyarakat mengurangi uang yang ingin mereka pegang, meskipun volume transaksi yang mereka rencanakan tetap. Demikian juga faktor expectation mempengaruhi : bila seandainya masa datang tingkat bunga akan naik (yang berarti penurunan surat berharga atau obligasi) maka orang akan cenderung untuk mengurangi jumlah surat berharga yang dipegangnya dan menambah jumlah uang tunai yang mereka pegang, dan ini pun bisa mempengaruhi “k” dalam jangka pendek.

Teori Keynes

Melalui buku yang dikeluarkan oleh John Maynard Keynes pada 1936 yaitu yang berjudul Theory of Employment Interest and Money, pada buku tersebut merupakan kritik terhadap kaum klasik yang selalu mengasumsikan keadaan

ekonomi selalu berada pada kondisi full employment. Dalam teori Keynes motif masyarakat memegang uang dibagi menjadi 3 tujuan, yaitu;

1. Permintaan Uang Untuk Transaksi

Keynes menyatakan tingkat permintaan uang kas oleh masyarakat untuk tujuan dapat ditentukan dari pendapatan. Karena, semakin besar pendapatan seseorang maka semakin besar pula keinginan uang kas untuk transaksi. Seseorang atau masyarakat yang memiliki pendapatan tinggi tentu akan lebih banyak melakukan transaksi dibandingkan dengan masyarakat atau seseorang yang memiliki pendapatan lebih rendah. Seseorang akan memegang uang kas untuk transaksi karena mereka berpikir bahwa biasanya pengeluaran terkadang lebih dibutuhkan ketika uang pendapatan belum masuk. Pengeluaran ini terkadang tidak bisa diperkirakan terlebih dahulu, jadi akan lebih baik jika seseorang memegang uang kas di tangan. Walaupun terkadang pengeluaran dan penerimaan dapat diperkirakan, akan tetapi uang kas di tangan akan sangat diperlukan. Sebab penerimaan yang diharapkan belum di terima dan pengeluaran yang dibutuhkan harus dilakukan sebelum penerimaan diterima.

2. Permintaan Uang untuk Berjaga-jaga

Setiap orang tentu akan menghadapi ketidakpastian di masa yang akan datang. Karena itu, setiap orang akan memegang uang lebih besar dari pada yang dibutuhkan untuk transaksi. Menurut Keynes, antisipasi terhadap pengeluaran yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan menyebabkan seseorang akan memegang uang tunai lebih

besar dari yang dibutuhkan untuk tujuan transaksi, yaitu untuk tujuan berjaga-jaga. Jumlah uang yang dipegang oleh seseorang akan ditentukan dari pendapatan orang tersebut. Jika seseorang memiliki pendapatan besar tentu akan menyimpan uang untuk berjaga-jaga juga lebih besar daripada orang yang memiliki pendapatan yang lebih kecil. Oleh karena itu, permintaan uang untuk tujuan transaksi dan berjagajaga dipengaruhi faktor yang sama yaitu pendapatan.

3. Permintaan Uang untuk Spekulasi

Permintaan uang untuk spekulasi menurut Keynes ditentukan oleh tingkat bunga. Makin tinggi tingkat bunga maka akan makin rendah keinginan masyarakat akan uang kas untuk motif spekulasi. Keynes juga menyadari bahwa masyarakat menghendaki jumlah uang kas yang melebihi untuk keperluan transaksi, karena keinginan untuk menyimpan kekayaannya dalam bentuk yang paling lancar (uang kas). Uang kas yang disimpan ini memenuhi fungsi uang sebagai alat penimbun kekayaan (store of value). Istilah yang lebih modern disebut dengan permintaan uang untuk penimbun kekayaan.

2.3. Perilaku Konsumen

Teori Perilaku Konsumen Perilaku konsumen dikatakan sebagai suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan seorang individu atau disebut konsumen yang secara langsung terlibat dalam rangka mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk dan jasa, termasuk proses keputusan yang mendahului dan mengikuti tindakan ini. (Engel, Roger , & Paul, 2004)

Perilaku konsumen menjelaskan bagaimana seorang konsumen mengalokasikan pendapatannya untuk memperoleh alat-alat kebutuhan dan memilih suatu produk atau jasa yang tersedia akan memberikan kepuasan maksimum. Perilaku konsumen ini dapat dipahami melalui tiga langkah sebagai berikut (Pindyck & Rubinfeld, 2012) :

1. **Preferensi/Selera Konsumen:** Langkah pertama adalah mencari cara yang praktis untuk menggambarkan alasan orang-orang lebih tertarik kepada satu produk ketimbang produk lain. Hal ini dapat melihat bagaimana preferensi konsumen atas berbagai barang dapat digambarkan secara grafis dan aljabar.
2. **Kendala Anggaran:** Tentu saja, konsumen akan mempertimbangkan harga. Pada langkah yang kedua ini, untuk mempertimbangkan fakta bahwa konsumen memiliki batasan pendapatan yang membatasi kuantitas barang yang akan dibeli. Apa yang dapat dilakukan konsumen dalam situasi tersebut? Maka jawaban atas pertanyaan tersebut dengan mengombinasikan preferensi konsumen dan kendala anggaran pada langkah ketiga.
3. **Pilihan Konsumen:** Dengan selera dan pendapatan konsumen terbatas yang ada, konsumen memilih untuk membeli kombinasi barang yang memaksimalkan kepuasan mereka. Kombinasi ini bergantung pada harga berbagai barang. Oleh karena itu, memahami pilihan konsumen akan membantu dalam memahami permintaan-yaitu, berapa kuantitas barang yang akan konsumen pilih untuk dibeli bergantung pada harganya.

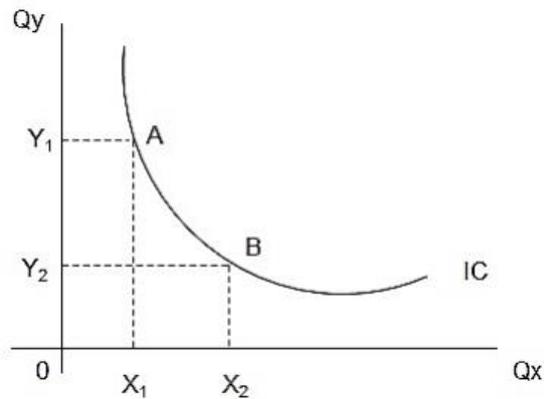
Ketiga langkah tersebut merupakan dasar teori konsumen. Sejumlah aspek lainnya yang dapat dilihat mengenai perilaku konsumen. Seperti saat memperkirakan sifat preferensi atau selera konsumen melalui pengamatan aktual atas perilaku konsumen. Jadi, ketika seorang konsumen akan memilih satu barang diantara barang yang serupa dengan harga yang sama, maka dapat diduga bahwa konsumen tersebut cenderung menyukai barang yang pertama. Kesimpulan yang sama juga dapat diambil dari keputusan aktual yang dilakukan konsumen dalam merespon perubahan harga dari berbagai barang dan jasa yang tersedia untuk dibeli.

Konsumen memiliki preferensi tersendiri diantara berbagai barang dan jasa yang tersedia, dan mereka menghadapi kendala anggaran yang membatasi apa dan berapa yang dapat dibelanjakan. Tetapi kita bisa juga memandang bahwa konsumen memutuskan kombinasi barang dan jasa tertentu untuk memaksimalkan kepuasan mereka.

A. Kurva Indiferensi

Kurva Indiferensi (Indifference Curve) menggambarkan seluruh kombinasi keranjang belanja yang memberikan konsumen tingkat utilitas yang sama. Konsumen tersebut menjadi tidak peduli (indiferen) atas beragam keranjang belanja yang digambarkan pada titik-titik kurva.

Gambar 2-1
Kurva Indiferen

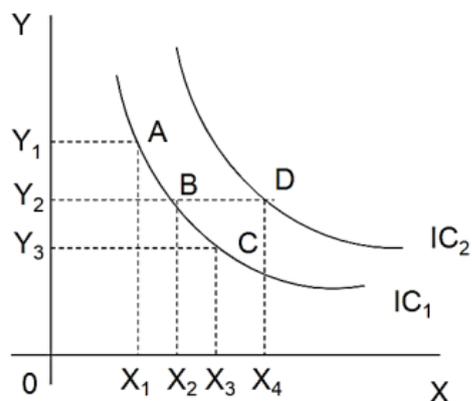


Sumber: Pindyck, 2012

B. Tingkat Substitusi Marginal

Tingkat Substitusi Marginal (MRS) merupakan jumlah maksimum suatu barang yang bersedia diserahkan konsumen untuk memperoleh satu unit tambahan barang lain. Untuk mengukur jumlah suatu barang yang bersedia diserahkan konsumen demi mendapatkan lebih banyak barang lain, kita menggunakan suatu pengukuran yang disebut tingkat substitusi marginal (marginal rate of substitution-MRS)

Gambar 2-2
Karakteristik Kurva Indiferen



Sumber: Pindyck, 2012

C. Pendekatan Ordinal dan Kardinal Fungsi Utilitas Ordinal,

Fungsi utilitas yang menghasilkan peringkat atas berbagai keranjang belanja untuk mengurutkan keranjang belanja yang paling disukai hingga yang paling tidak disukai. Suatu fungsi utilitas yang menghasilkan suatu peringkat belanja disebut dengan fungsi Utilitas Ordinal.

Fungsi Utilitas Kardinal, fungsi utilitas yang menggambarkan bagaimana suatu keranjang belanja yang lebih disukai ketimbang keranjang belanja lain. Saat para ekonom pertama kali mempelajari utilitas dan fungsi utilitas, mereka berharap bahwa preferensi individu dapat diukur dalam bentuk unit dasar sehingga dapat memberikan suatu peringkat yang memungkinkan perbandingan antar individu. Suatu fungsi yang menggambarkan seberapa besar satu keranjang belanja lebih disukai daripada keranjang belanja lain disebut dengan fungsi Utilitas Kardinal.

D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi individu dalam bertindak sebagai konsumen terdiri dari (Kotler & Amstrong, 2008):

1. Faktor Kebudayaan Faktor kebudayaan terdiri atas kultur, dan kelas sosial. Kultur dapat mempengaruhi seseorang dalam bertindak yang biasanya dituntun oleh naluri, manusia biasanya berperilaku sesuai dengan apa yang dipelajari dalam lingkungannya. Sehingga perilaku seseorang dalam lingkungan yang berbeda kemungkinan memiliki perbedaan antara satu sama lain. Kelas sosial adalah masyarakat yang anggotanya cenderung memiliki nilai, perilaku dan minat yang sama. Kelas sosial diukur sebagai kombinasi pekerjaan, pendapatan, pendidikan, kekayaan, dan variabel lainnya.

2. Faktor Sosial Perilaku konsumen akan dipengaruhi oleh faktor sosial seperti kelompok kecil, keluarga, peran dan status sosial dari konsumen. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh banyak kelompok kecil, seperti keluarga, teman, dan adalah organisasi.
3. Faktor Pribadi Keputusan seorang individu sebagai konsumen akan dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti umur dan tahap daurhidup pembeli, jabatan, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan kepribadian. Umur ikut berpengaruh dalam keputusan seorang individu, karena kebutuhan dan selera seorang individu akan berubah sesuai dengan usia. Selain itu, pekerjaan seseorang akan berpengaruh terhadap barang dan jasa yang dibelinya. Disisi lain, keadaan ekonomi berpengaruh besar terhadap produk yang akan dibelinya, sangat mempengaruhi pilihan produk sesuai dengan kemampuan status ekonomi seseorang. Gaya hidup seseorang akan mencerminkan pola kehidupan seorang individu, gaya hidup akan memengaruhi minat yang biasanya dipengaruhi oleh tingkat pendapatan yang dimiliki.
4. Faktor Psikologi Pilihan pembelian seseorang dipengaruhi oleh empat faktor psikologi utama yaitu motivasi, persepsi, pembelajaran, serta keyakinan dan pendirian. Motivasi ialah kebutuhan yang dapat cukup menekan untuk mengarahkan seseorang untuk mencari cara serta memuaskan kebutuhan tersebut. Beberapa kebutuhan sifatnya biogenik, kebutuhan ini muncul dari suatu fisiologis tertentu, seperti rasa haus, rasa lapar, rasa tidak nyaman dan sebagainya. Sementara kebutuhan lainnya bersifat psikogenik yakni kebutuhan yang muncul dari keadaan fisiologis

tertentu, seperti kebutuhan harga diri atau kebutuhan kebutuhan diterima, kebutuhan untuk diakui, dan sebagainya.

Sedangkan menurut James F. Engel – Roger D Blackwll-Paul W. Miniart (Saladin, 2003) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen yaitu:

1. Pengaruh Lingkungan Terdiri dari budaya, kelas sosial, keluarga dan situasi. Sebagai dasar utama perilaku konsumen adalah memahami pengaruh lingkungan yang membentuk atau menghambat individu dalam mengambil keputusan berkonsumsi mereka. Konsumen hidup dalam lingkungan yang kompleks, dimana perilaku keputusan mereka dipengaruhi oleh keempat faktor tersebut diatas.
2. Perbedaan dan Pengaruh Individu Terdiri dari motivasi dan keterlibatan, pengetahuan, sikap, kepribadian, gaya hidup, dan demografi. Perbedaan individu merupakan faktor internal (interpersonal) yang menggerakkan serta mempengaruhi perilaku. Kelima faktor tersebut akan memperluas pengaruh perilaku konsumen dalam proses keputusannya.
3. Proses Psikologis Terdiri dari pengolahan informasi, pembelajaran, perubahan sikap dan perilaku. Ketiga faktor tersebut menambah minat utama dari penelitian konsumen sebagai faktor yang turut mempengaruhi perilaku konsumen dalam penambilan keputusan pembelian.

2.4. Generasi Z

Schmidt (2000) mengatakan generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompok berdasarkan pada tahun lahir, usia, lokasi, dan peristiwa dalam kehidupan kelompok individu yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan. Dalam teori generasi (generation theory), Codrington et

al. (2004) mengemukakan generasi manusia dibedakan menjadi 5 berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: generasi baby boomer lahir 1946-1964, generasi X lahir 1965-1980, generasi Y lahir 1981-1994, sering disebut generasi millennial, generasi Z lahir 1995-2010 disebut juga iGeneration, generasi iNet, generasi internet dan generasi alpha lahir 2011-2025. Kelima generasi tersebut memiliki perbedaan pertumbuhkembangan kepribadian.

Putra (2016) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam karakteristik generasi Z dengan generasi lainnya, salah satu faktor utama yang membedakan adalah penguasaan informasi dan teknologi. Generasi Z dan teknologi adalah hal-hal yang telah menjadi bagian dari kehidupan, karena generasi Z dilahirkan di mana akses ke informasi, khususnya internet telah menjadi budaya global, sehingga mempengaruhi nilai-nilai, pandangan, dan tujuan hidup. Munculnya generasi Z juga menimbulkan tantangan baru bagi praktik manajemen dalam organisasi, terutama untuk praktik manajemen sumber daya manusia.

Media sosial merupakan sebuah media untuk seseorang atau kelompok melakukan interaksi, bersosialisasi dan berbagi kepada orang lain. Menurut Tuten & Solomon (2014) media sosial dapat didefinisikan sebagai sarana online komunikasi, alat angkut, kolaborasi dan budidaya antara jaringan yang saling berhubungan, masyarakat dan organisasi ditingkatkan dengan kemampuan teknologi dan mobilitas. Menurut Kotler dan Keller (2016) media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, dan video informasi baik dengan orang lain maupun perusahaan dan sebaliknya. Kaplan dan Haenlein (2010) menggambarkan media sosial sebagai aplikasi

kelompok internet yang memfasilitasi produksi dan transmisi user konten yang dihasilkan, dengan kata lain prinsip-prinsip utama Web 2.0

Web 2.0 adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tren dalam penggunaan World Wide Web (WWW) teknologi dan desain web untuk berbagi informasi, kreativitas dan kolaborasi antara pengguna. Gagasan ini telah menyebabkan perkembangan dan kemajuan masyarakat berbasis web seperti SNS (Situs Networking Social). Beberapa penelitian terdahulu telah meneliti karakteristik generasi Z, khususnya mengenai penggunaan internet dan media sosial, serta karakter dalam dunia kerja. Topik mengenai generasi Z di dunia kerja merupakan hal yang baru dan generasi Z belum sepenuhnya memasuki dunia kerja.

Yadav dan Rai (2017) menemukan generasi Z tumbuh dengan teknologi, khususnya teknologi internet. Generasi Z menggunakan teknologi internet untuk membuka komunikasi yang lebih luas melalui penggunaan media sosial. Generasi Z merupakan konsumen online tertinggi dan terikat dengan komunikasi online. Andrea et al. (2016) menemukan generasi milenial (termasuk generasi Z) merupakan individu yang terlalu percaya diri, mampu berkomunikasi dengan baik, kreatif, dan berpikir tentang karier di masa depan. Cseh-Papp et al. (2017) juga menemukan generasi Z merupakan generasi yang mementingkan karier dan hubungan personal, serta memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Arar dan Yüksel (2015) menemukan generasi Z lebih menyukai lingkungan kerja yang fleksibel, sedikit aturan, dan menyediakan otoritas tinggi dalam pengambilan keputusan dibandingkan generasi sebelumnya. Kubátová (2016) juga

menemukan generasi Z lebih menyukai komunikasi personal, menggunakan internet untuk mencari informasi, serta otonomi dalam pengerjaan tugas

2.5. Regulasi /Kebijakan

PERATURAN OTORITAS JASA KEUANGAN NOMOR 77 /POJK.01/2016
TENTANG LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI

BAB III PENGGUNA JASA LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI Pasal 15

(1) Penerima Pinjaman harus berasal dan berdomisili di wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.

(2) Penerima Pinjaman sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri dari: a. orang perseorangan warga negara Indonesia; atau b. badan hukum Indonesia.

Pasal 16

(1) Pemberi Pinjaman dapat berasal dari dalam dan/atau luar negeri.

(2) Pemberi Pinjaman sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri dari: a. orang perseorangan warga negara Indonesia; b. orang perseorangan warga negara asing; c. badan hukum Indonesia/asing; d. badan usaha Indonesia/asing; dan/atau e. lembaga internasional.

Pasal 17

(1) Penyelenggara memberikan masukan atas suku bunga yang ditawarkan oleh Pemberi Pinjaman dan Penerima Pinjaman dengan mempertimbangkan kewajaran dan perkembangan perekonomian nasional.

(2) Dalam hal Penerima Pinjaman menerima pinjaman dari luar negeri, penyelenggaraan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi tunduk pada ketentuan peraturan perundang-undangan.

BAB IV PERJANJIAN LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Pasal 18 Perjanjian pelaksanaan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi meliputi: a. perjanjian antara Penyelenggara dengan Pemberi Pinjaman; dan b. perjanjian antara Pemberi Pinjaman dengan Penerima Pinjaman.

Bagian Kesatu Perjanjian Penyelenggara Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi dengan Pemberi Pinjaman

Pasal 19

(1) Perjanjian penyelenggaraan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi antara Penyelenggara dengan Pemberi Pinjaman dituangkan dalam Dokumen Elektronik.

(2) Dokumen Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib paling sedikit memuat: a. nomor perjanjian; b. tanggal perjanjian; c. identitas para pihak; d. ketentuan mengenai hak dan kewajiban para pihak; e. jumlah pinjaman; f. suku bunga pinjaman; g. besarnya komisi; h. jangka waktu; i. rincian biaya terkait; j. ketentuan mengenai denda (jika ada); k. mekanisme penyelesaian sengketa; dan l. mekanisme penyelesaian dalam hal Penyelenggara tidak dapat melanjutkan kegiatan operasionalnya.

(3) Penyelenggara wajib menyediakan akses informasi kepada Pemberi Pinjaman atas penggunaan dananya.

(4) Akses informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tidak termasuk informasi terkait identitas Penerima Pinjaman.

(5) Informasi penggunaan dana sebagaimana dimaksud pada ayat (3) paling sedikit memuat: a. jumlah dana yang dipinjamkan kepada Penerima Pinjaman; b. tujuan pemanfaatan dana oleh Penerima Pinjaman; c. besaran bunga pinjaman; dan d. jangka waktu pinjaman. Bagian Kedua Perjanjian Pemberi Pinjaman dengan Penerima Pinjaman

Pasal 20

(1) Perjanjian pemberian pinjaman antara Pemberi Pinjaman dengan Penerima Pinjaman dituangkan dalam Dokumen Elektronik.

(2) Dokumen Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib paling sedikit memuat: a. nomor perjanjian; b. tanggal perjanjian; c. identitas para pihak; - d. ketentuan mengenai hak dan kewajiban para pihak; e. jumlah pinjaman; f. suku bunga pinjaman; g. nilai angsuran; h. jangka waktu; i. objek jaminan (jika ada); j. rincian biaya terkait; k. ketentuan mengenai denda (jika ada); dan l. mekanisme penyelesaian sengketa.

(3) Penyelenggara wajib menyediakan akses informasi kepada Penerima Pinjaman atas posisi pinjaman yang diterima.

(4) Akses informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tidak termasuk informasi terkait identitas Pemberi Pinjaman.

BAB V MITIGASI RISIKO

Pasal 21 Penyelenggara dan Pengguna harus melakukan mitigasi risiko.

Pasal 22 Penyelenggara dapat menjadi anggota sistem layanan informasi keuangan OJK atau sistem layanan informasi lainnya yang terdaftar di OJK dengan memenuhi persyaratan sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan.

Pasal 23 Penyelenggara dapat bekerjasama dan melakukan pertukaran data dengan penyelenggara layanan pendukung berbasis teknologi informasi dalam rangka peningkatan kualitas Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi-

Pasal 24

(1) Penyelenggara wajib menggunakan escrow account dan virtual account dalam rangka Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi.

(2) Penyelenggara wajib menyediakan virtual account bagi setiap Pemberi Pinjaman.

(3) Dalam rangka pelunasan pinjaman, Penerima Pinjaman melakukan pembayaran melalui escrow account Penyelenggara untuk diteruskan ke virtual account Pemberi Pinjaman.

BAB VI TATA KELOLA SISTEM TEKNOLOGI INFORMASI PENYELENGGARAAN LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Pasal 25

(1) Penyelenggara wajib menggunakan pusat data dan pusat pemulihan bencana.

(2) Pusat data dan pusat pemulihan bencana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib ditempatkan di Indonesia.

(3) Penyelenggara wajib memenuhi standar minimum sistem teknologi informasi, pengelolaan risiko teknologi informasi, pengamanan teknologi informasi, ketahanan terhadap gangguan dan kegagalan sistem, serta alih kelola sistem teknologi informasi.

Pasal 26 Penyelenggara wajib

a. Menjaga kerahasiaan, keutuhan, dan ketersediaan data pribadi, data transaksi, dan data keuangan yang dikelolanya sejak data diperoleh hingga data tersebut dimusnahkan;

b. Memastikan tersedianya proses autentikasi, verifikasi, dan validasi yang mendukung kenirsangkalan dalam mengakses, memproses, dan mengeksekusi data pribadi, data transaksi, dan data keuangan yang dikelolanya;

c. Menjamin bahwa perolehan, penggunaan, pemanfaatan, dan pengungkapan data pribadi, data transaksi, dan data keuangan yang diperoleh oleh Penyelenggara berdasarkan persetujuan pemilik data pribadi, data transaksi, dan data keuangan, kecuali ditentukan lain oleh ketentuan peraturan perundangundangan;

d. Menyediakan media komunikasi lain selain Sistem Elektronik Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi untuk memastikan kelangsungan layanan nasabah yang dapat berupa surat elektronik, call center, atau media komunikasi lainnya; dan

e. Memberitahukan secara tertulis kepada pemilik data pribadi, data transaksi, dan data keuangan tersebut jika terjadi kegagalan dalam perlindungan kerahasiaan data pribadi, data transaksi, dan data keuangan yang dikelolanya.

Pasal 27

(1) Penyelenggara wajib menyediakan rekam jejak audit terhadap seluruh kegiatannya di dalam Sistem Elektronik Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi.

(2) Penyelenggara wajib memastikan bahwa perangkat sistem Teknologi Informasi yang dipergunakan mendukung penyediaan rekam jejak audit.

(3) Rekam jejak audit sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan untuk keperluan pengawasan, penegakan hukum, penyelesaian sengketa, verifikasi, pengujian, dan pemeriksaan lainnya.

Pasal 28

(1) Penyelenggara wajib melakukan pengamanan terhadap komponen sistem teknologi informasi dengan memiliki dan menjalankan prosedur dan sarana untuk pengamanan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi dalam menghindari gangguan, kegagalan, dan kerugian.

(2) Penyelenggara wajib menyediakan sistem pengamanan yang mencakup prosedur, sistem pencegahan, dan penanggulangan terhadap ancaman dan serangan yang menimbulkan gangguan, kegagalan, dan kerugian.

(3) Penyelenggara wajib ikut serta dalam pengelolaan celah keamanan teknologi informasi dalam mendukung keamanan informasi di dalam industri layanan jasa keuangan berbasis teknologi informasi.

(4) Penyelenggara wajib menampilkan kembali Dokumen Elektronik secara utuh sesuai dengan format dan masa retensi yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

BAB VII EDUKASI DAN PERLINDUNGAN PENGGUNA LAYANAN PINJAM MEMINJAM UANG BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Pasal 29 Penyelenggara wajib menerapkan prinsip dasar dari perlindungan Pengguna yaitu:

- a. Transparansi;
- b. Perlakuan yang adil;
- c. Keandalan;
- d. Kerahasiaan dan keamanan data; dan
- e. Penyelesaian sengketa Pengguna secara sederhana, cepat, dan biaya terjangkau.

Pasal 30

(1) Penyelenggara wajib menyediakan dan/atau menyampaikan informasi terkini mengenai Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi yang akurat, jujur, jelas, dan tidak menyesatkan.

(2) Informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dituangkan dalam dokumen atau sarana lain yang dapat digunakan sebagai alat bukti.

Pasal 31

(1) Penyelenggara wajib menyampaikan informasi kepada Pengguna tentang penerimaan, penundaan, atau penolakan permohonan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi.

(2) Dalam hal Penyelenggara menyampaikan informasi penundaan atau penolakan permohonan layanan jasa keuangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Penyelenggara wajib menyampaikan alasan penundaan atau penolakannya kecuali diatur lain oleh ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 32

(1) Penyelenggara wajib menggunakan istilah, frasa, dan/atau kalimat yang sederhana dalam bahasa Indonesia yang mudah dibaca dan dimengerti oleh Pengguna dalam setiap Dokumen Elektronik.

(2) Bahasa Indonesia dalam dokumen sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat disandingkan dengan bahasa lain jika diperlukan.

Pasal 33 Penyelenggara mendukung pelaksanaan kegiatan dalam rangka meningkatkan literasi dan inklusi keuangan.

Pasal 34 Penyelenggara wajib memperhatikan kesesuaian antara kebutuhan dan kemampuan Pengguna dengan layanan yang ditawarkan kepada Pengguna.

Pasal 35 Penyelenggara wajib mencantumkan dan/atau menyebutkan dalam setiap penawaran atau promosi layanan yang terdiri atas: a. nama dan/atau logo Penyelenggara; dan b. pernyataan bahwa Penyelenggara terdaftar dan diawasi oleh OJK.

Pasal 36

(1) Dalam hal Penyelenggara menggunakan perjanjian baku, perjanjian baku tersebut wajib disusun sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

(2) Perjanjian baku sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang digunakan oleh Penyelenggara dilarang: a. menyatakan pengalihan tanggung jawab atau kewajiban Penyelenggara kepada Pengguna; dan b. menyatakan bahwa Pengguna tunduk pada peraturan baru, tambahan, lanjutan dan/atau perubahan yang dibuat secara sepihak oleh Penyelenggara dalam periode Pengguna memanfaatkan layanan.

Pasal 37 Penyelenggara wajib bertanggung jawab atas kerugian Pengguna yang timbul akibat kesalahan dan/atau kelalaian, Direksi, dan/atau pegawai Penyelenggara.

Pasal 38 Penyelenggara wajib memiliki standar prosedur operasional dalam melayani Pengguna yang dimuat dalam Dokumen Elektronik.

Pasal 39

(1) Penyelenggara dilarang dengan cara apapun, memberikan data dan/atau informasi mengenai Pengguna kepada pihak ketiga.

(2) Larangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikecualikan dalam hal: a. Pengguna memberikan persetujuan secara elektronik; dan/atau b. diwajibkan oleh ketentuan peraturan perundang-undangan.

(3) Pembatalan atau perubahan sebagian persetujuan atas pengungkapan data dan/atau informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a dilakukan secara elektronik oleh Pengguna dalam bentuk Dokumen Elektronik.

Pasal 40 Penyelenggara wajib melaporkan secara elektronik setiap bulan dalam hal terdapat pengaduan Pengguna disertai dengan tindak lanjut penyelesaian pengaduan dimaksud kepada OJK.

BAB VIII TANDA TANGAN ELEKTRONIK

Pasal 41

(1) Perjanjian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 18 dilaksanakan dengan menggunakan tanda tangan elektronik.

(2) Perjanjian selain sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disusun dalam rangka penyelenggaraan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi dapat menggunakan tanda tangan elektronik.

(3) Penggunaan tanda tangan elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) wajib dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan yang mengatur mengenai tanda tangan elektronik.

BAB IX PRINSIP DAN TEKNIS PENGENALAN NASABAH

Pasal 42 Penyelenggara wajib menerapkan program anti pencucian uang dan pencegahan pendanaan terorisme di sektor jasa keuangan terhadap Pengguna sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai penerapan program anti pencucian uang dan pencegahan pendanaan terorisme.

BAB X LARANGAN

Pasal 43 Dalam menjalankan kegiatan usaha, Penyelenggara dilarang: a. melakukan kegiatan usaha selain kegiatan usaha Penyelenggara yang diatur dalam peraturan OJK ini; b. bertindak sebagai Pemberi Pinjaman atau Penerima Pinjaman; c. memberikan jaminan dalam segala bentuknya atas pemenuhan kewajiban pihak lain; d. menerbitkan surat utang; e. memberikan rekomendasi kepada Pengguna; f. mempublikasikan informasi yang fiktif dan/atau menyesatkan; g. melakukan penawaran layanan kepada Pengguna dan/atau masyarakat melalui sarana komunikasi pribadi tanpa persetujuan Pengguna; dan h. mengenakan biaya apapun kepada Pengguna atas pengajuan pengaduan.

BAB XI LAPORAN BERKALA

Pasal 44

Penyelenggara yang telah memperoleh izin, wajib menyampaikan laporan berkala secara elektronik kepada OJK, yaitu: a. laporan bulanan; dan b. laporan tahunan.

Pasal 45

(1) Laporan bulanan Penyelenggara wajib paling sedikit memuat: a. laporan kinerja keuangan Penyelenggara Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi yang disampaikan dalam bentuk dokumen fisik dan Dokumen Elektronik; b. laporan kinerja penyelenggaraan Layanan Pinjam

Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi dalam bentuk dokumen fisik dan Dokumen Elektronik; c. Dokumen Elektronik dalam format database dengan struktur elemen database Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi; dan d. pengaduan Pengguna disertai dengan tindak lanjut penyelesaian pengaduan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 40; sesuai Formulir 3 sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari peraturan OJK ini.

(2) Dalam hal diperlukan, OJK dapat meminta informasi dan/atau data tambahan kepada Penyelenggara.

(3) Laporan bulanan disampaikan dalam bentuk dokumen fisik dan dokumen elektronik.

(4) Laporan bulanan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) disampaikan kepada Kepala Eksekutif Pengawas Perasuransian, Dana Pensiun, Lembaga Pembiayaan, dan Lembaga Jasa Keuangan Lainnya paling lambat 10 (sepuluh) hari kerja pada bulan berikutnya.

(5) Penyampaian informasi laporan bulanan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d ditembuskan pada anggota Dewan Komisiner Bidang Edukasi dan Perlindungan Konsumen.

Pasal 46

(1) Penyelenggara wajib menyampaikan laporan tahunan kepada OJK untuk periode pelaporan 1 Januari sampai 31 Desember.

(2) Laporan tahunan terdiri dari: a. laporan keuangan; dan b. laporan kegiatan penyelenggaraan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi; sesuai Formulir 4 sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari peraturan OJK ini. (3) Dalam hal diperlukan, OJK dapat meminta informasi dan/atau data tambahan kepada Penyelenggara.

(4) Laporan tahunan disampaikan dalam bentuk dokumen fisik dan dokumen elektronik.

(5) Laporan tahunan sebagaimana ayat (4) disampaikan kepada Kepala Eksekutif Pengawas Perasuransian, Dana Pensiun, Lembaga Pembiayaan, dan Lembaga Jasa Keuangan Lainnya paling lambat 20 (dua puluh) hari kerja setelah periode pelaporan berakhir.

BAB XII SANKSI

Pasal 47

(1) Atas pelanggaran kewajiban dan larangan dalam peraturan OJK ini, OJK berwenang mengenakan sanksi administratif terhadap Penyelenggara berupa: a. peringatan tertulis; b. denda, yaitu kewajiban untuk membayar sejumlah uang tertentu; c. pembatasan kegiatan usaha; dan d. pencabutan izin.

(2) Sanksi administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b sampai dengan huruf d, dapat dikenakan dengan atau tanpa didahului pengenaan sanksi administratif berupa peringatan tertulis sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a.

(3) Sanksi administratif berupa denda sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dapat dikenakan secara tersendiri atau secara bersama-sama dengan pengenaan sanksi administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c dan huruf d.

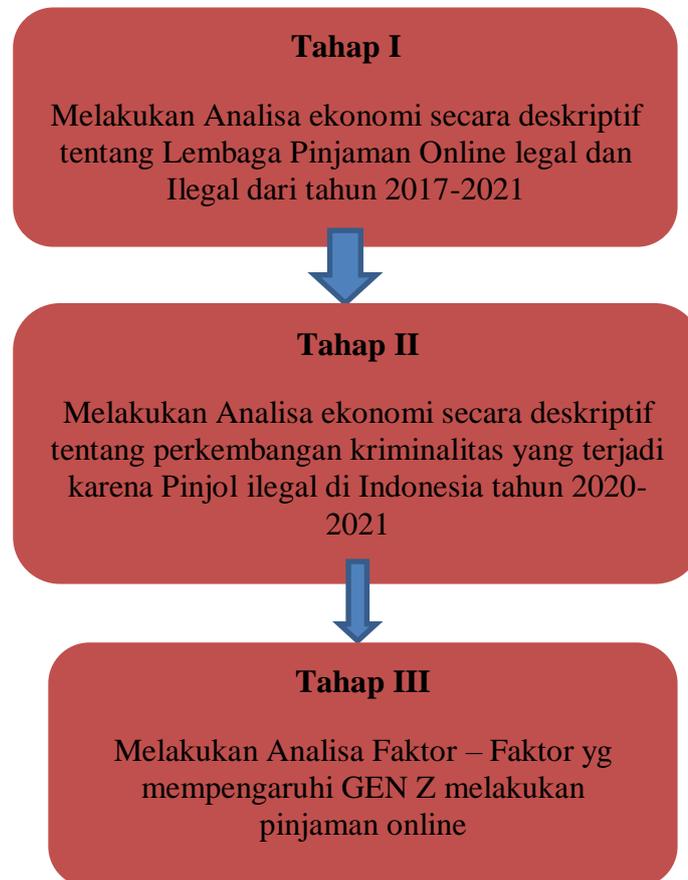
2.6. Penelitian Terdahulu

Nama / judul	Variabel	Hasil penelitian
Susi Susanti / PERSEPSI MASYARAKAT KOTA PEKANBARU TENTANG APLIKASI PINJAMAN ONLINE	Pengetahuan tentang Pijol, keluarga, mudah digunakan.	Mayoritas alasan responden melakukan pinjaman online adalah kemudahan jaminan/ tidak adanya jaminan, hal ini dikarenakan 74% responden memilih kemudahan jaminan sebagai alasan melakukan peminjaman online. Alasan yang paling sedikit dilakukan oleh responden adalah rekomendasi dari keluarga.
Devi Rahayu Andista , Riauli Susilawaty, SE. Ak. MT/ Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Risiko Terhadap Minat Pengguna Dalam Penggunaan Finansial Teknologi Pinjaman Online	Finansial Teknologi Pinjaman Online, Persepsi Kemudahan Penggunaan, risiko , minat	Hasil uji statistik menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan, sedangkan risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat pengguna dalam penggunaan finansial teknologi pinjaman online. Hal ini dibuktikan dengan hasil koefisien regresi

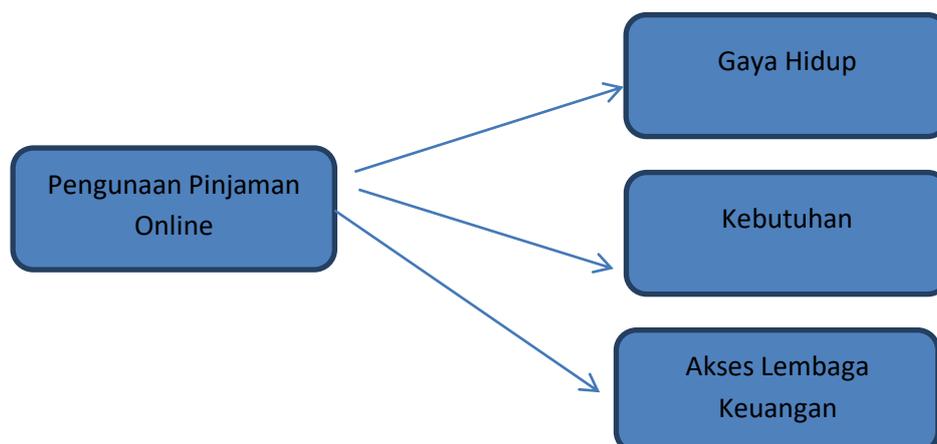
		persepsi kemudahan penggunaan sebesar 59% dan risiko sebesar 33,6%
Tri Inda Fadhila Rahma/Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech)	Persepsi Masyarakat, Sikap,Minat,Motivasi Pengalaman, Harapan, Penggunaan Fintech	Masyarakat sudah mulai tertarik untuk menggunakan fintech dilihat dari pemaparan 10 informan, 9 diantaranya sudah memanfaatkan atau menggunakan layanan dengan kategori sistem pembayaran. Masyarakat telah termotivasi untuk menggunakan fintech karena penggunaannya yang efektif dan efisien. Sehingga masyarakat mendapatkan keuntungan dalam penggunaannya. Dan masyarakat mengharapkan sosialisasi para penyelenggara fintech dan kemudahan atau kepraktisan dalam menggunakan layanan, sehingga masyarakat yang kurang memahami teknologi dapat menggunakannya dengan mudah.

2.7 Kerangka Konsep

2.7.1 Kerangka Penelitian



2.7.2. Kerangka Konseptual Model Analisa Faktor



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah mini riset Kualitatif, yang dimana bertujuan untuk menganalisis permasalahan dan persepsi masyarakat telah ditentukan untuk menjawab rumusan masalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu data yang berbentuk kalimat verbal yang diambil berdasarkan observasi langsung kepada masyarakat.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional variable yang diamati adalah sebagai berikut :

Table 3-1

Definisi Operasional

Variabel Laten	Indikator	Definisi Operasional	Sumber Data
Manfaat	Meningkatkan kinerja pekerjaan	Seberapa besar adanya pinjaman online dapat meningkatkan kinerja	Responen
	Meningkatkan produktivitas	Seberapa besar produktivitas responden naik setelah menggunakan pinjaman online	
	Meningkatkan efektivitas	Seberapa efektif pinjaman online dalam memecahkan masalah reponden	
Kemudahan Penggunaan	Jelas dan dapat dimengerti	seberapa mudahnya penggunaan pinjol sehingga di kategorikan jelas dan mudah dimengerti	Responen

	Waktu yang cepat	Seberapa lama penggunaan pinjol untuk melakukan pinjaman	
	Mudah digunakan	Seberapa mudah dalam melakukan pinjaman online	
Kebutuhan	Finansial	Seberapa besar Penggunaan Pinjaman online di sebabkan karena finansial	Responden
	Gaya hidup	Seberapa besar Penggunaan Pinjaman online di sebabkan mengikuti gaya hidup	
	Pendidikan	Seberapa besar Penggunaan Pinjaman online di sebabkan Pembiayaan Pendidikan	

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melihat data seluruh pinjaman online ilegal dan legal yang disediakan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Dan dilakukannya observasi secara langsung kepada generasi z yang menjadi objek penelitian.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan selama 2 bulan yaitu Desember 2021 - Januari 2022.

3.4 Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh penulis adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang tidak dapat diukur dalam skala numerik. Pada umumnya data kualitatif yang bersifat data ordinal yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk kategori, namun posisi data tidak sama derajatnya karena dinyatakan dalam skala peringkat. Data kuantitatif adalah jenis data yang diukur dalam skala numerik. Pada umumnya data kuantitatif yang bersifat data nominal yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk kategori

b. Sumber data

Sumber data dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yaitu dapat dengan melakukan penelitian langsung berupa menyebarkan kuesioner, wawancara langsung kepada para pengguna. Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data (Kuncoro, 2013). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel nonprobanilitas karena tidak ada upaya untuk melakukan generalisasi berdasarkan sampel dengan desain sampel semacam ini, masalah *representasi* (keterwakilan), tidak dipersoalkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Non-probability sampling*. Bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang untuk dijadikan data atau sampel. Data primer diperoleh dari:

- 1) Kuesioner (angket) adalah suatu daftar yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti, yang bertujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan informasi yang relevan, serta informasi yang dibutuhkan dapat dibutuhkan secara serentak. Dalam penelitian ini angket digunakan sebagai alat pendamping dalam mengumpulkan data. Daftar pertanyaan dibuat semi terbuka yang memberi pilihan jawaban pada responden dan memberi pilihan jawaban pada responden dan memberikan penjelasan-penjelasan yang diperlukan oleh peneliti.
- 2) Data sekunder, untuk melihat jumlah kasus pinjaman online dan perkembangan pinjaman online

3.6. Teknik Analisis Tujuan Penelitian

3.6.1. Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif merupakan suatu metode analisa sederhana yang dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi observasi dengan menyajikan dalam bentuk tabel, grafik, maupun narasi dengan tujuan memudahkan pembaca dalam menafsirkan hasil penelitian.

3.6.2. Analisa Faktor

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Partial Least Square (PLS). PLS merupakan model persamaan Structural Equation Modeling (SEM) dengan pendekatan berdasarkan variance atau component-based structural equation modeling. Menurut Ghazali & Latan (2015), tujuan PLS-SEM adalah untuk mengembangkan teori atau membangun teori (orientasi prediksi). PLS digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan antar variabel laten

(prediction). PLS merupakan metode analisis yang powerful oleh karena tidak mengasumsikan data arus dengan pengukuran skala tertentu, jumlah sample kecil (Ghozali, 2011). Penelitian ini memiliki model yang kompleks serta jumlah sampel yang terbatas, sehingga dalam analisis data menggunakan software SmartPLS. SmartPLS menggunakan metode bootstrapping atau penggandaan secara acak. Oleh karenanya asumsi normalitas tidak akan menjadi masalah. Selain itu, dengan dilakukannya bootstrapping maka SmartPLS tidak mensyaratkan jumlah minimum sampel, sehingga dapat diterapkan untuk penelitian dengan jumlah sampel kecil. Analisis PLS-SEM terdiri dari dua sub model yaitu model pengukuran (measurement model) atau outer model dan model struktural (structural model) atau inner model.

1. Uji Statistik Deskriptif Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2016).
2. Uji Model Pengukuran atau Outer Model Model pengukuran atau outer model menunjukkan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel latennya. valuasi model pengukuran melalui analisis faktor konfirmatori adalah dengan menggunakan pendekatan MTMM (MultiTrait-MultiMethod) dengan menguji validity convergent dan discriminant. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan dua cara yaitu dengan Cronbach's Alpha dan Composite Reliability (Ghozali & Latan, 2015).

a. Convergent Validity Convergent validity dari model pengukuran dengan indikator reflektif dapat dilihat dari korelasi antara item score/indikator dengan score konstraknya. Ukuran reflektif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,70 dengan konstruk yang ingin diukur. Namun demikian pada riset tahap pengembangan skala, loading 0,50 sampai 0,60 masih dapat diterima (Ghozali & Latan, 2015).

b. Discriminant Validity

Discriminant validity indikator dapat dilihat pada cross loading antara indikator dengan konstraknya. Apabila korelasi konstruk dengan indikatornya lebih tinggi dibandingkan korelasi indikator dengan konstruk lainnya, maka hal tersebut menunjukkan bahwa konstruk laten memprediksi indikator pada blok mereka lebih baik dibandingkan dengan indikator di blok lainnya. Metode lain untuk menilai discriminant validity adalah dengan membandingkan akar kuadrat dari average variance extracted (\sqrt{AVE}) untuk setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dengan model. Model dikatakan mempunyai discriminant validity yang cukup baik jika akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar daripada korelasi antara konstruk dan konstruk lainnya (Fornell & Larcker, 1981 dalam Ghozali, 2011). Dalam Ghozali & Latan (2015) menjelaskan uji lainnya untuk menilai validitas dari konstruk dengan melihat nilai AVE. Model dikatakan baik apabila AVE masing-masing konstruk nilainya lebih besar dari 0,50.

c. Reliability

Selain uji validitas, pengukuran model juga dilakukan untuk menguji reliabilitas suatu konstruk. Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk. Dalam PLS-SEM dengan menggunakan program SmartPLS 3.0, untuk mengukur reliabilitas suatu konstruk dengan indikator refleksif dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan Cronbach's Alpha dan Composite Reliability. Konstruk dinyatakan reliable jika nilai composite reliability maupun cronbach alpha di atas 0,70 (Ghozali & Latan, 2015).

3. Uji Model Struktural atau Inner Model

Model struktural atau inner model menunjukkan hubungan atau kekuatan estimasi antar variabel laten atau konstruk berdasarkan pada substantive theory.

a. R-Square Dalam menilai model struktural terlebih dahulu menilai R-Square

untuk setiap variabel laten endogen sebagai kekuatan prediksi dari model struktural. Pengujian terhadap model struktural dilakukan dengan melihat nilai R-square yang merupakan uji goodness-fit model. Perubahan nilai R-Square dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel laten eksogen tertentu terhadap variabel laten endogen apakah mempunyai pengaruh yang substantive. Nilai R-Square 0,75, 0,50 dan 0,25 dapat disimpulkan bahwa model kuat, moderate dan lemah (Ghozali & Latan, 2015).

b. F-Square

Uji f-square ini dilakukan untuk mengetahui kebaikan model. Nilai f-square sebesar 0,02, 0,15 dan 0,35 dapat diinterpretasikan apakah prediktor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium, atau besar pada tingkat struktural (Ghozali, 2011).

c. Estimate For Path Coefficients

Uji selanjutnya adalah melihat signifikansi pengaruh antar variabel dengan melihat nilai koefisien parameter dan nilai signifikansi T statistik yaitu melalui metode bootstrapping (Ghozali & Latan, 2015).

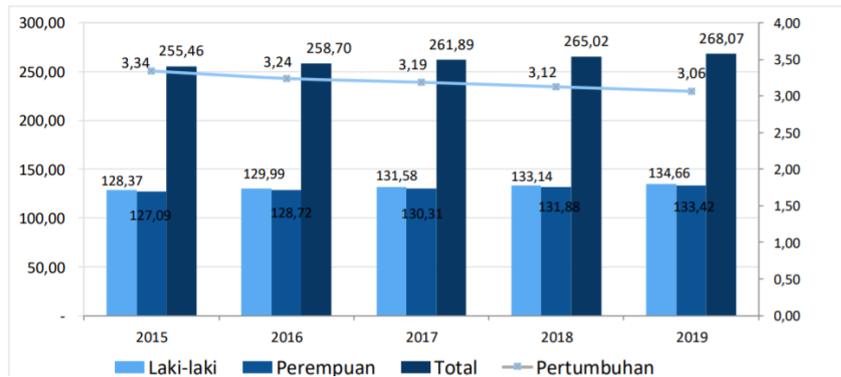
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Kondisi Demografi Indonesia

Berdasarkan hasil estimasi, jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2019 adalah sebesar 268.074.565 jiwa yang terdiri atas 133.136.131 jiwa penduduk laki-laki dan 133.416.946 jiwa penduduk perempuan. Gambar 1.1 memperlihatkan pertumbuhan penduduk dan jumlah penduduk di Indonesia dari tahun 2015 sampai dengan tahun 2019 berdasarkan jenis kelamin. Penurunan jumlah pertumbuhan penduduk terbesar terjadi pada tahun 2015 - 2016 dari 3,34 juta per tahun menjadi 3,24 juta per tahun.

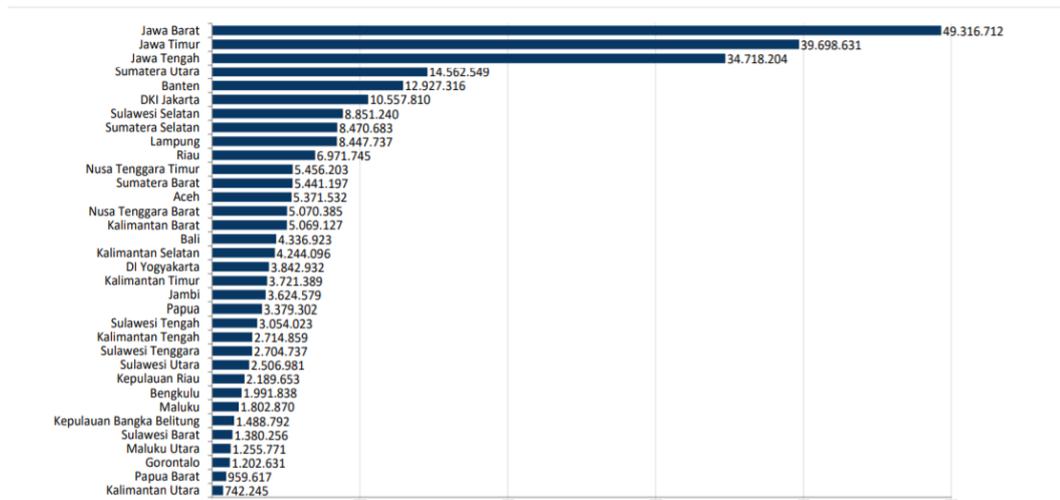
Gambar 4-1
Jumlah Penduduk Indonesia menurut Jenis Kelamin Tahun 2015-2019



Sumber: Profil Kesehatan Indonesia 2019 (<https://pusdatin.kemkes.go.id>)

Pada gambar 4-1 jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2019 adalah sebesar 268.074.565 jiwa yang terdiri atas 134.66 juta jiwa penduduk laki-laki dan 133.42 juta jiwa penduduk perempuan. Gambar 4-1 memperlihatkan pertumbuhan penduduk dan jumlah penduduk di Indonesia dari tahun 2015 sampai dengan tahun 2019 berdasarkan jenis kelamin. Penurunan jumlah pertumbuhan penduduk terbesar terjadi pada tahun 2015 - 2016 dari 3,34 juta per tahun menjadi 3,24 juta per tahun

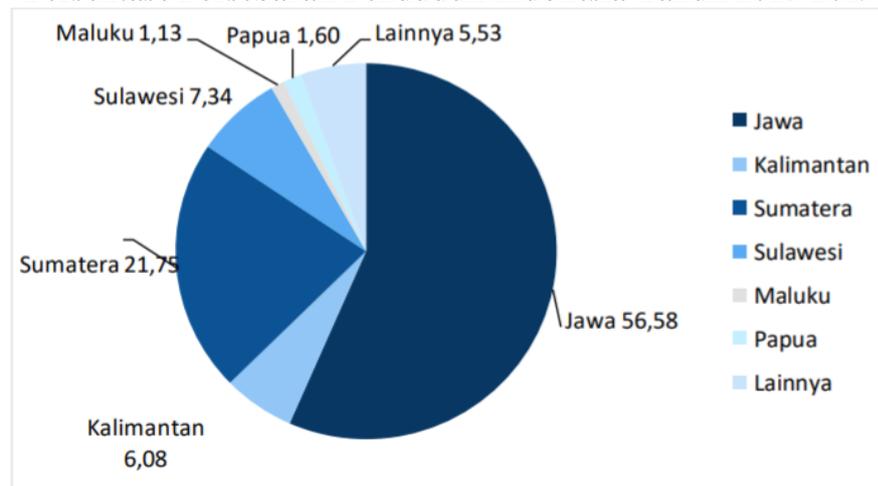
Gambar 4-2
Jumlah Penduduk menurut Provinsi Tahun 2015-2019



Sumber: Profil Kesehatan Indonesia 2019 (<https://pusdatin.kemkes.go.id>)

Pada gambar 4-2, berdasarkan hasil estimasi, jumlah penduduk paling banyak di Indonesia terdapat di Provinsi Jawa Barat dengan jumlah penduduk sebesar 49.316.712 jiwa, sedangkan jumlah penduduk paling sedikit terdapat di Kalimantan Utara dengan jumlah penduduk sebesar 742.245 jiwa.

Gambar 4-3
Persentase Persebaran Penduduk Indonesia Tahun 2015-2019

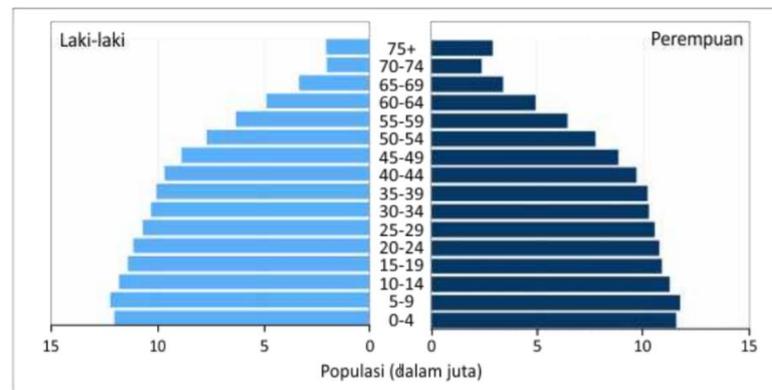


Sumber: Profil Kesehatan Indonesia 2019 (<https://pusdatin.kemkes.go.id>)

Dari gambar 4-3 di atas dapat dilihat bahwa pulau Jawa merupakan wilayah yang memiliki populasi penduduk Indonesia paling banyak yakni sebesar 56,58%.

Penduduk yang paling sedikit berada di wilayah timur Indonesia yakni Maluku sebesar 1,13% dan Papua sebesar 1,60%

Gambar 4-4
Piramida Penduduk Indonesia Tahun 2019



Sumber: Profil Kesehatan Indonesia 2019 (<https://pusdatin.kemkes.go.id>)

Piramida penduduk merupakan gambaran yang menyajikan komposisi data kependudukan suatu wilayah atau negara (kelompok umur dan jenis kelamin) dalam bentuk grafik batang yang digambarkan berlawanan arah dengan posisi horizontal. Dalam piramida penduduk, terdapat dua sumbu, yaitu sumbu horizontal dan sumbu vertikal. Sumbu vertikal menggambarkan kelompok umur penduduk dari nol sampai dengan 75 tahun lebih dengan interval lima tahunan dengan jumlah penduduk laki-laki digambarkan di sisi sebelah kiri dan perempuan di sisi sebelah kanan. Sumbu horizontal menggambarkan jumlah penduduk. Piramida tersebut merupakan gambaran struktur penduduk yang terdiri dari struktur penduduk muda, dewasa, dan tua. Struktur penduduk ini menjadi dasar bagi kebijakan kependudukan, sosial, budaya, dan ekonomi.

Piramida penduduk Indonesia pada Gambar 4-4 berbentuk kerucut dengan alas yang lebar dan puncak yang meruncing. Hal ini menunjukkan bahwa struktur penduduk di Indonesia termasuk struktur penduduk muda. Usia 0-14 tahun (usia muda) lebih banyak jumlahnya dibandingkan usia di atasnya. Grafik pada usia

muda lebih lebar dibandingkan bagian di atasnya membuktikan bahwa penduduk Indonesia memiliki struktur muda. Bagian atas pada piramida tersebut yang lebih pendek bahwa menunjukkan angka kematian yang masih tinggi pada penduduk usia tua.

Konsentrasi penduduk di suatu wilayah dapat dipelajari dengan menggunakan ukuran kepadatan penduduk. Kepadatan penduduk menunjukkan tingkat persebaran penduduk suatu wilayah. Angka kepadatan penduduk menunjukkan rata-rata jumlah penduduk per 1 kilometer persegi. Semakin besar angka kepadatan penduduk menunjukkan bahwa semakin banyak penduduk yang mendiami wilayah tersebut. Wilayah yang memiliki kepadatan yang tinggi umumnya adalah pusat permukiman, pusat peradaban, dan pusat aktivitas sosial ekonomi. Rata-rata kepadatan penduduk di Indonesia tahun 2019 berdasarkan hasil estimasi sebesar 139,85 jiwa per km².

Gambar 4-5
Peta Persebaran kepadatan Penduduk Indonesia (jiwa/km²) Tahun 2019



Sumber: Profil Kesehatan Indonesia 2019 (<https://pusdatin.kemkes.go.id>)

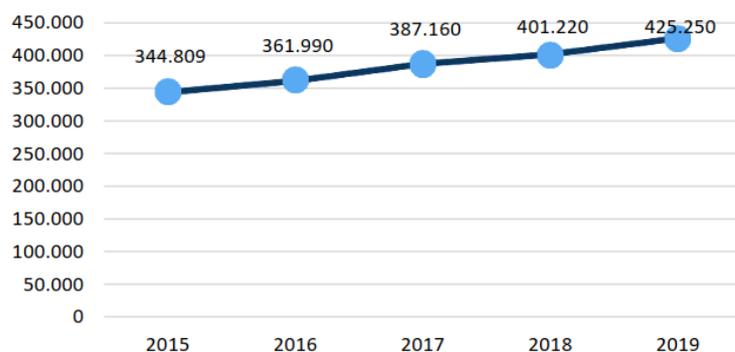
Berdasarkan gambar 4-5 memperlihatkan kepadatan penduduk di Indonesia yang tidak merata. Kepadatan penduduk tertinggi terdapat di Pulau Jawa dengan Provinsi DKI Jakarta sebagai provinsi dengan kepadatan penduduk tertinggi sebesar 15.900,08 jiwa per km². Provinsi dengan kepadatan penduduk terendah yaitu di Provinsi Papua Barat sebesar 9,32 jiwa per km².

Seberapa cara yang dilakukan pemerintah dalam rangka pemerataan penduduk, antara lain: (1) transmigrasi atau program memindahkan penduduk dari tempat yang padat ke tempat yang jarang penduduknya; (2) pemerataan pembangunan terutama di wilayah timur Indonesia; (3) mensosialisasikan program keluarga berencana dan menunda usia pernikahan pertama

Kemiskinan dalam arti luas diartikan sebagai ketidakmampuan seseorang dalam memenuhi kebutuhannya secara relatif sesuai dengan persepsi dirinya. Menurut BPS, Kemiskinan dipandang sebagai ketidakmampuan dari sisi ekonomi untuk memenuhi kebutuhan dasar makanan dan bukan makanan yang diukur dari sisi pengeluaran. Angka kemiskinan dapat diukur menggunakan tingkat pendapatan, tingkat pengeluaran, juga kombinasi keduanya. Indonesia termasuk negara yang mengukur data kemiskinan menggunakan tingkat pengeluaran per kapita dengan konsep kemampuan memenuhi kebutuhan dasar (basic needs approach). Pengukuran angka kemiskinan menggunakan metode garis kemiskinan pengeluaran, baik garis kemiskinan non makanan maupun garis kemiskinan makanan. Garis kemiskinan menunjukkan jumlah rupiah minimum yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan pokok minimum makanan yang setara dengan 2100 kilokalori per kapita per hari dan kebutuhan pokok bukan makanan. Jadi Penduduk Miskin adalah penduduk yang memiliki rata-rata pengeluaran konsumsi per kapita per bulan di bawah garis kemiskinan. Peningkatan garis kemiskinan di Indonesia tahun 2015-Batas kemiskinan atau tingkat pengeluaran per kapita per bulan tahun 2019 sebesar Rp425.250,00.

Gambar 4-6

Garis Kemiskinan di Indonesia tahun 2015-2019



Sumber: Profil Kesehatan Indonesia 2019 (<https://pusdatin.kemkes.go.id>)

Jumlah penduduk miskin di Indonesia pada Maret 2019 sebesar 25,14 juta orang (9,41 persen), turun dibanding Maret 2018 yang sebesar 25,95 juta orang (9,82 persen). Selama periode Maret 2018 - Maret 2019, penduduk miskin di daerah perkotaan berkurang 0,15 juta orang, sementara di daerah perdesaan berkurang 0,65 juta orang. Persentase penduduk miskin pada September 2018 sebesar 9,66% menurun menjadi 9,41% pada Maret 2019. Hal ini dikarenakan ada peningkatan upah riil buruh tani dan bangunan, inflasi yang stabil dalam periode September 2018- Maret 2019, dan adanya pelaksanaan program bantuan pangan non tunai.

Salah satu alat ukur untuk menggambarkan ketimpangan pendapatan adalah Koefisien Gini / Indeks Gini (Gini Ratio). Indeks Gini adalah suatu koefisien yang menunjukkan tingkat ketimpangan atau pemerataan distribusi pendapatan secara menyeluruh. Koefisien Gini berkisar antara 0 sampai 1. Apabila koefisien Gini bernilai 0 berarti terdapat pemerataan sempurna pada distribusi pendapatan (pemerataan sempurna), sedangkan apabila bernilai 1 berarti terjadi ketidakmerataan pendapatan yang sempurna (ketimpangan sempurna). Pada tahun 2019,

nilai Indeks Gini Indonesia adalah 0,38 dimana cenderung tetap bila dibandingkan dengan tahun sebelumnya.

Pendapatan yang diterima oleh keluarga dapat menggambarkan tingkat kesejahteraan keluarga tersebut. Namun informasi mengenai pendapatan rumah tangga yang akurat sulit diperoleh, sehingga dilakukan pendekatan melalui data pengeluaran rumah tangga. Data pengeluaran rumah tangga dibedakan menurut kelompok makanan dan bukan makanan, kedua kelompok tersebut dapat menggambarkan bagaimana rumah tangga mengalokasikan kebutuhan rumah tangganya.

4.2 Perkembangan Usaha Pinjaman Online di Indonesia

Zaman teknologi seperti saat ini semua hal terasa serba mudah. Begitu pun dengan permodalan, jika dulu masyarakat Indonesia sangat sulit mendapatkan pinjaman kini untuk mendapatkan pinjaman uang begitu mudah. Salah satu yang memudahkan ialah adanya *platform* penyedia jasa pinjaman secara digital atau biasa disebut pinjaman *online* (pinjol). *financial technology* yang kini lebih dikenal dengan istilah *fintech*, adalah bentuk usaha yang bertujuan menyediakan layanan finansial dengan menggunakan perangkat lunak dan teknologi modern. Tujuannya jelas: untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses produk-produk keuangan dan menyederhanakan proses transaksi.

Namun, tak sedikit masyarakat yang menganggap *fintech* adalah saingan perbankan karena keseluruhan sektornya hampir mirip dengan bank. Padahal bila ditelisik lebih jauh, *platform fintech* justru mampu menjadi strategi penting untuk meningkatkan dan mengakselerasi perbankan melalui kolaborasi dan kemitraan. *Fintech* dan *platform* digital menawarkan model bisnis dan alternatif

solusi yang dapat membantu pemerintah dan institusi finansial lainnya untuk memperluas jangkauan pemberian layanan finansial yang memadai.

Kehadiran industri *fintech* dalam menawarkan produk keuangan berbasis digital seakan membuka pintu baru bagi masyarakat yang ingin mengajukan pinjaman. Berbanding terbalik dengan layanan pinjaman konvensional yang ditawarkan bank atau koperasi, berbagai *fintech* menawarkan produk pinjaman *peer to peer lending* (P2P Lending) atau pinjaman *online* yang dapat diajukan dengan sangat mudah dan tanpa persyaratan yang rumit. Karena kemudahan dan kecepatannya itulah, *fintech* menjadi sangat populer di kalangan generasi *milenial* dan diprediksi akan terus berkembang. Sayangnya, di balik kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkannya, tak sedikit orang yang memanfaatkan produk pinjaman *online* ini dengan tidak bijak. Padahal, jika dibandingkan dengan pinjaman konvensional, pinjaman *online* memiliki tingkat suku bunga yang cenderung lebih tinggi dan tenor cicilan yang lebih ringkas. Pada pinjaman *online*, biaya administrasi tidak transparan. Alhasil para nasabah berisiko harus membayar hutang lebih besar dari kesepakatan diawal. Selain itu, nasabah juga harus membayar biaya denda keterlambatan dan denda lainnya yang notabene tidak masuk akal. Keberadaan pinjaman *online* ini menjadi polemik karena rendahnya literasi keuangan pada masyarakat Indonesia. Hal ini tentu berisiko membuat debitur pinjaman *online* untuk terjebak jeratan utang yang terlalu berat hingga tak mampu membayar cicilannya.

Fintech pertama kali muncul di benua Eropa. Tepatnya, Fintech hadir dalam bentuk P2P Lending di Inggris pada tahun 2005 silam. Perusahaan P2P Lending pertama yang ada di Inggris dan benua Eropa tersebut bernama Zopa. Pemilik

Zopa pada saat itu melihat sebuah peluang untuk menghadirkan pengalaman terbaik dalam layanan keuangan dengan memberi akses yang mudah serta nilai bunga yang masuk akal serta investasi yang menjanjikan. Setelah itu, hadir juga P2P Lending Funding Circle yang telah menyalurkan lebih dari 40.000 dana pinjaman untuk para UMKM.

Di Indonesia sendiri, Fintech mulai berkembang dan dikenal sekitar 6 tahun ke belakang. Pada tahun 2015, hadir Asosiasi Fintech Indonesia (AFI) yang bertujuan untuk menyediakan partner bisnis yang mumpuni. Kehadiran AFI menjadi salah satu pemicu perkembangan Fintech di Indonesia. Tepatnya pada tahun 2016, nama-nama perusahaan Fintech mulai bermunculan. Perkembangan bisnis pinjol terus berkembang dengan masif. Pada tahun 2018, penyaluran dana pinjol masih berkisar di angka Rp22 triliun, kemudian naik pada 2019 menjadi Rp81 triliun dan di 2020 mencapai Rp155,90 triliun.

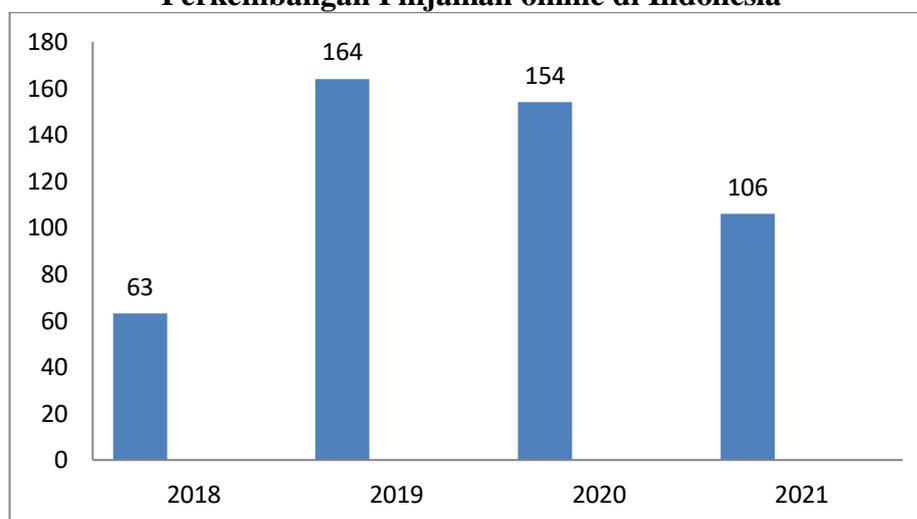
Sementara berdasarkan data Asosiasi Fintech Pendanaan Bersama Indonesia (AFPI), Pada tahun 2021, jumlah pinjaman yang sudah disalurkan mencapai Rp249 triliun. Lembaga keuangan *peer to peer lending* juga sudah menjalin kerjasama strategis dengan perbankan untuk bisa menyalurkan Kredit Usaha Rakyat (KUR).

Umumnya syarat yang perlu dipenuhi adalah data diri, dan juga memiliki historical credit yang baik. Namun ada juga lembaga keuangan yang mensyaratkan minimal penghasilan dan juga jaminan. Persyaratan Itu menjadi gerbang utama bagi lembaga keuangan digital, khususnya pinjol untuk menentukan kelayakan calon debiturnya untuk bisa menerima pinjaman.

Prosesnya bisa berjalan cepat lantaran perusahaan-perusahaan tersebut menggunakan teknologi canggih yang dinamakan *credit scoring*.

Penggunaan internet di Indonesia yang kian meningkat, menjadi salah satu acuan pemerintah untuk menghadirkan inovasi dalam jasa keuangan. Hingga saat ini, lebih dari 100 fintech telah terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK).

Gambar 4-6
Perkembangan Pinjaman online di Indonesia



Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (www.ojk.go.id)

Berdasarkan data yang diperoleh dari situs resmi Otoritas Jasa Keuangan, Layanan pinjaman online tahun 2018 yang tercatat otoritas jasa keuangan ada 63 perusahaan yang terdaftar di OJK. Diketahui bahwa angka tersebut meningkat hampir empat kali lipat dengan penyaluran kredit pada bulan Desember tahun 2019 penyaluran kredit yang dilakukan perusahaan layanan pinjaman online terdapat 164 perusahaan yang terdaftar di OJK. Namun terjadi penurunan, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mencatat pada tahun 2020 ada 154 perusahaan pinjaman online yang terdaftar di OJK, dan telah melakukan layanan lebih dari 9 juta transaksi di seluruh Indonesia. Kemudian terus menurun hingga saat ini

berdasarkan data OJK pada bulan pada Oktober tahun 2021 terdapat 106 perusahaan yang terdaftar secara resmi di OJK. Penurunan ini dikarenakan banyak-nya perusahaan yang terlena dikarenakan sudah dikenalnya nama perusahaan tersebut dikalangan masyarakat, yang tidak lagi mengharuskan melakukan *brand image* kepada masyarakat dengan bantuan Otoritas Jasa keuangan.

4.3 Perkembangan Kasus Kriminalitas Pinjaman Online

Satuan Tugas Waspada Investasi (SWI) telah menghentikan aktivitas 3.631 fintech *peer-to-peer lending* atau pinjaman *online* (pinjol) ilegal sejak 2018. Secara rinci, ada 708 platform pinjol ilegal yang disetop beroperasi sejak Januari hingga Oktober 2021. Adapun jumlah platform pinjol ilegal yang disetop pada 2018 sebanyak 404 platform. Angkanya kemudian melonjak 269,5% menjadi 1.493 platform pada 2019. Lalu, pinjol ilegal yang disetop operasionalnya turun 31,3% menjadi 1.026 platform pada 2020. Meski trennya cenderung menurun, tetapi masyarakat tetap harus waspada karena platform pinjol ilegal masih bertebaran di dalam negeri. Upaya penutupan platform pinjol ilegal masih dilakukan Satuan Tugas Waspada Investasi (SWI). Masyarakat pun diimbau untuk mengakses platform pinjol legal yang terdaftar dan berizin dari OJK. Caranya, yakni dengan mengecek legalitas perusahaan pinjol di situs resmi OJK. Hal ini penting dilakukan agar masyarakat terhindar dari jeratan pinjol ilegal yang merugikan.

Polisi telah menerima 371 laporan dari masyarakat terkait kasus pinjaman online (pinjol) ilegal selama periode 2020-2021 di Indonesia. 91 di antaranya sudah ditindaklanjuti oleh kepolisian, sementara 280 kasus pinjol ilegal lainnya

masih dalam proses. Dari Tahun 2018-2021 terdapat 3.516 Pinjol Ilegal yang sudah di hentikan. Hal ini di dasari oleh keserakahan masyarakat dalam menghadapi seluruh terperan dari Pinjaman online ilegal;. Saat ini fintech masih belum memiliki aturan yang rinci, sehingga risiko dan keamanannya masih menjadi permasalahan, untuk itu pinjaman online ilegal memiliki banyak dampak negatif. Dampak negatif dari adanya pinjaman online ilegal yang pertama adalah berkurangnya potensi penerimaan pajak bagi pemerintah karena mereka tidak terdaftar dan tidak ada pelaporan terhadap pemerintah. Yang kedua yaitu OJK tidak berhak menindaklanjuti pelanggaran yang dilakukan oleh fintech lending ilegal karena mereka tidak terdaftar, sehingga jika ada pelanggaran baik yang dilakukan oleh peminjam atau pemberi pinjaman, maka OJK tidak mempunyai hak atas itu. Kerugian yang ketiga yaitu akan menurunkan tingkat kepercayaan masyarakat terhadap pinjaman online, sehingga berdampak pada menurunnya transaksi dalam pinjaman online yang legal atau yang sudah terdaftar, apalagi saat ini fintech sedang berkembang dengan pesat. Dampak negatif yang keempat yaitu pemerintah tidak dapat mengetahui arus dan transaksi uang tersebut, dananya berasal dari mana, sasaran konsumennya siapa, dan lain-lain. Dampak negatif yang kelima yaitu kerugian bagi peminjam maupun kerabat peminjam yang mendapat teror dari debt collector.

Gambar 4-7 Jumlah Pengaduan Masyarakat kepada OJK



Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (www.ojk.go.id)

Berdasarkan gambar 4-7 pada tahun 20221 terdapat 19.711 masyarakat yang melakukan pengaduan terhadap pinjaman online ilegal kepada pihak Otoritas jasa keuangan. Dengan spesifikasi 9.270 pengaduan sebagai pelanggaran berat atau sebanyak 47,03% dari total pengaduan, 10.441 pengaduan digolongkan sebagai pelanggaran ringan / sedang. Namun pada kenyataannya tidak semua yang diadukan kepada pihak Otoritas Jasa keuangan langsung mendapat tindakan. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya kejadian –kejadian serupa yang mejebak para korban selanjutnya. Bentuk pengaduan dengan pelanggaran berat ditemui dengan pengaduan antara lain:

1. Pencairan tanpa persetujuan pemohon / Nasabah
2. Ancaman penyebaran data pribadi
3. Penagihan kepada seluruh kontak hp dengan teori/ intimidasi
4. Penagihan dengan kata kasar dan pelecehan seksual

Selain pengaduan yang dilaporkan kepada Pihak Otoritas Jasa Keuangan terdapat juga Faktor pendorong maraknya pinjaman online ilegal yang dibagi menjadi dua faktor, baik faktor yang terjadi karena pihak pinjmana onlinenya dan yang di karenakan pihak masyarakatnya. Faktor yang dikarenakan pihak pinjaman online antara lain Sistem/web/aplikasi yang digunakan atau ditawarkan pinjaman

online dapat di unduh atau diakses secara mudah oleh masyarakat. Hal ini menjadi penarik calon calon nasabah yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Beda halnya dengan aplikasi aplikasi lain yang sering mengalami gangguan pada sistem sehingga membuat masyarakat enggan mengakses sistem tersebut. Selain itu lokasi server yang digunakan pinjaman online ilegal berada di Luar negeri sehingga mensulitkan pihak kepolisian dalam memberantas pinjaman online tersebut. Lokasi server yang digunakan memang sudah dirancang dan direncanakan pihak pinjaman ilegal untuk mengelabui polisi yang sedang mencari dan ingin memberantas pinjaman online ilegal tersebut.

Faktor pendorong lainnya yaitu dari sisi masyarakat, Masyarakat merupakan gerbang utama dari keberlanjutan pinjaman online yang terus marak dan menghantui masyarakat. Rendahnya literasi masyarakat dalam memilah pinjaman online legal dan ilegal. Pada dasarnya pinjaman online dapat di kenali sejak awal jika masyarakat memiliki keinginan untuk mencari tau terlebih dahulu. Namun terkadang kebutuhan juga mempengaruhi rendahnya literasi masyarakat. Kebutuhan sering kali dijadikan alasan untuk melakukan peminjaman baik online maupun offline hal ini yang mendasari perkembangan pinjaman online ilegal yang dapat membaca kebutuhan dan watak masyarakat Indonesia.

4.4 Persepsi Anak Gen Z di Indonesia Tentang Pinjaman Online

4.4.1 Hasil Penelitian Analisis SEM-PLS

4.4.1.1. Convergent Validity

Convergent validity merupakan pengukuran model pada indikator yang bersifat reflektif. Dimana dilihat dari skor butir pertanyaan dengan skor konstruknya atau melalui *loading factor* pada masing-masing indikator konstruk. Adapun parameter

dalam menetapkan bahwa nilai *convergent validity* layak/terpenuhi dapat dilakukan dengan melihat nilai *rule of thumb*, dimana nilai *loading factor* lebih besar dari 0,60 – 0,70, namun dapat juga diterima rentang *loading factor* lebih besar dari 0,50 – 0,60 (Ghozali dan Latan, 2012:74). Berdasarkan hasil analisis data pada *convergent validity* pada indikator-indikator pada masing-masing variabel, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. *Convergent Validity* Pada Pinjaman Online

Indikator konstruk pada variabel Pinjaman Online berjumlah 6 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4-1
***Convergent Validity* Pinjaman Online**

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
Y_P1	0,669	0,70	Tidak Memenuhi
Y_P2	0,705	0,70	Memenuhi
Y_P3	0,785	0,70	Memenuhi
Y_P4	0,851	0,70	Memenuhi
Y_P5	0,710	0,70	Memenuhi
Y_P6	0,813	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 6 indikator pertanyaan hanya terdapat 1 indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria yaitu pada pertanyaan Pertama yaitu “Pinjaman online merupakan aplikasi peminjaman uang berbasis online” dengan nilai Loading faktor $0,669 <$ dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

2. *Convergent Validity* Pada Gaya Hidup

Indikator konstruk pada variabel Gaya Hidup berjumlah 6 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4-2
Convergent Validity Gaya Hidup

Indikator	Loading Factor	Rule Of Thumb	Keterangan
X1_P1	0,560	0,70	Tidak Memenuhi
X1_P2	0,736	0,70	Memenuhi
X1_P3	0,808	0,70	Memenuhi
X1_P4	0,730	0,70	Memenuhi
X1_P5	0,540	0,70	Tidak Memenuhi
X1_P6	0,702	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 6 indikator pertanyaan hanya terdapat 2 indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria yaitu pada pertanyaan pertama yaitu “Gaya Hidup merupakan hal penting dalam hubungan sosial yang ada di Indonesia” dengan nilai 0,560 dan pertanyaan kelima dengan pertanyaan “Kebiasaan untuk hidup sosialita menjadikan pilihan untuk menggunakan pinjaman online” dengan nilai 0,540 dimana kedua nilai tersebut lebih kecil dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

3. Convergent Validity Pada Kebutuhan

Indikator konstruk pada variabel Kebutuhan berjumlah 6 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4-3
Convergent Validity Kebutuhan

Indikator	Loading Factor	Rule Of Thumb	Keterangan
X2_P1	0,575	0,70	Tidak Memenuhi
X2_P2	0,552	0,70	Tidak Memenuhi
X2_P3	0,868	0,70	Memenuhi
X2_P4	0,706	0,70	Memenuhi
X2_P5	0,818	0,70	Memenuhi
X2_P6	0,770	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 6 indikator pertanyaan hanya terdapat 2 indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria yaitu pada Pertanyaan pertama yaitu “Melakukan Pinjaman online untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari” dengan nilai 0,575 dan Pada pertanyaan kedua yaitu “Melakukan Pinjaman online untuk memenuhi membayar hutang pinjaman online lainnya” dengan nilai 0,552 dimana kedua nilai tersebut lebih kecil dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

4. *Convergent Validity* Pada Akses Lembaga Keuangan

Indikator konstruk pada variabel Akses Lembaga Keuangan berjumlah 6 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

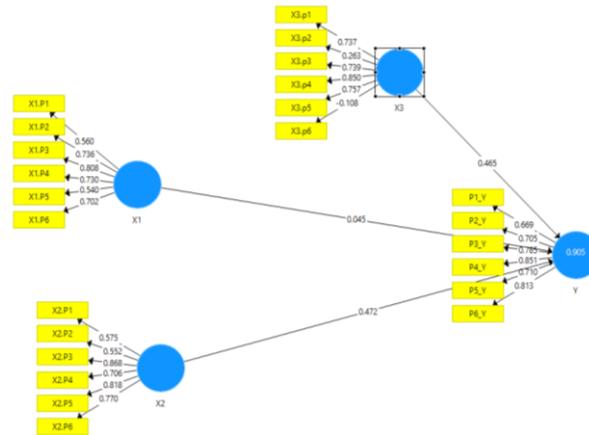
Tabel 4-4
***Convergent Validity* Faktor Akses Lembaga Keuangan**

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X3_P1	0,737	0,70	Memenuhi
X3_P2	0,263	0,70	Tidak Memenuhi
X3_P3	0,739	0,70	Memenuhi
X3_P4	0,850	0,70	Memenuhi
X3_P5	0,757	0,70	Memenuhi
X3_P6	-0,108	0,70	Tidak Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 6 indikator pertanyaan hanya terdapat 2 indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria yaitu pada pertanyaan ketiga yaitu “Layanan Pinjaman online lebih praktis untuk mendapatkan pinjaman uang” dengan nilai 0,263 dan pada pertanyaan keenam yaitu “Persyaratan yang mudah menjadikan pinjaman online sangat digemai oleh masyarakat” dengan nilai -0,108 dimana kedua nilai tersebut lebih kecil dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

Adapun hasil evaluasi model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk dari convergent validity melalui loading factor dapat juga dikemukakan pada gambar dibawah ini :

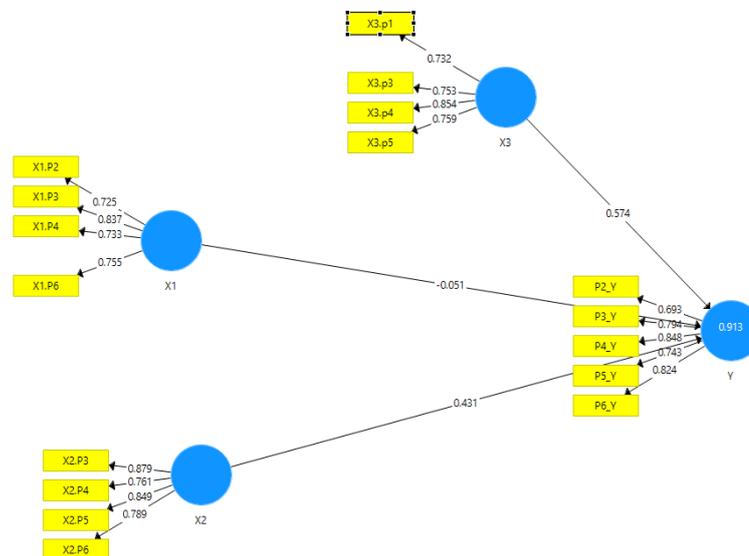


Gambar 4-8 First Outer Loading

Berdasarkan tabel convergent validity indikator konstruk pada masing-masing variabel, maka dapat di kemukakan bahwa untuk indikator konstruk pada variabel Pinjaman Online yang tidak memenuhi nilai loading factor yaitu pertanyaan “Pinjaman online merupakan aplikasi peminjaman uang berbasis online”. Pada Variabel Gaya Hidup yang pertanyaan tidak memenuhi nilai loading factor yaitu pertanyaan “Gaya Hidup merupakan hal penting dalam hubungan sosial yang ada di Indonesia” dan pertanyaan “Kebiasaan untuk hidup sosialita menjadikan pilihan untuk menggunakan pinjaman online” selain itu pada Variabel Kebutuhan pertanyaan yang tidak memenuhi nilai loading factor yaitu pertanyaan “Melakukan Pinjaman online untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari” dan pertanyaan “Melakukan Pinjaman online untuk memenuhi membayar hutang pinjaman online lainnya” Pada Variabel Akses Lembaga Keuangan juga memiliki pertanyaan yang tidak memenuhi nilai loading yaitu pertanyaan

“Layanan Pinjaman online lebih praktis untuk mendapatkan pinjaman uang” serta pertanyaan “Persyaratan yang mudah menjadikan pinjaman online sangat digemai oleh masyarakat”.

Ketentuan dalam analisis convergent validity, jika nilai loading factor tidak terpenuhi maka indikator konstruk dibuang dan dilakukan analisis convergent validity kembali. Adapun hasil analisis convergent validity setelah indikator-indikator konstruk yang tidak memenuhi nilai loading factor dibuang dapat dikemukakan pada gambar dibawah ini :



Gambar 4-9 Second Outer Loading

Hasil model pengukuran menggunakan convergent validity pada tahap kedua pada indikator konstruk pada masing-masing variabel dapat dikemukakan pada tabel dibawah ini :

1. Convergent Validity Pada Pinjaman Online

Indikator konstruk pada variabel Pinjaman Online berjumlah 5 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4-5
Convergent Validity Pinjaman Online

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
Y_P2	0,693	0,70	Tidak Memenuhi
Y_P3	0,794	0,70	Memenuhi
Y_P4	0,848	0,70	Memenuhi
Y_P5	0,743	0,70	Memenuhi
Y_P6	0,824	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 5 indikator pertanyaan yang sudah disaring dari pengujian pertama hanya terdapat 1 indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria yaitu pertanyaan “Pinjaman online memiliki bunga yang cukup tinggi dibandingkan dengan pinjaman bank offline” dengan nilai 0,693 dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

2. Convergent Validity Pada Gaya Hidup

Indikator konstruk pada variabel Gaya Hidup berjumlah 4 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4-6
Convergent Validity Gaya Hidup

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X1_P2	0,725	0,70	Memenuhi
X1_P3	0,837	0,70	Memenuhi
X1_P4	0,733	0,70	Memenuhi
X1_P6	0,755	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 4 indikator pertanyaan yang sudah disaring dari pengujian pertama, tidak terdapat indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria, dengan arti seluruh indikator pertanyaan memiliki nilai lebih besar dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

3. *Convergent Validity* Pada Kebutuhan

Indikator konstruk pada variabel Kebutuhan berjumlah 4 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4-7
***Convergent Validity* Kebutuhan**

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X2_P3	0,879	0,70	Memenuhi
X2_P4	0,761	0,70	Memenuhi
X2_P5	0,849	0,70	Memenuhi
X2_P6	0,789	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 4 indikator pertanyaan yang sudah disaring dari pengujian pertama, tidak terdapat indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria, dengan arti seluruh indikator pertanyaan memiliki nilai lebih besar dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

4. *Convergent Validity* Pada Akses Lembaga Keuangan

Indikator konstruk pada variabel Akses Lembaga Keuangan berjumlah 4 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini

Tabel 4-8
***Convergent Validity* Faktor Akses Lembaga Keuangan**

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X3_P1	0,732	0,70	Memenuhi
X3_P3	0,753	0,70	Memenuhi
X3_P4	0,854	0,70	Memenuhi
X3_P5	0,759	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa didalam variabel Pinjaman online dengan 4 indikator pertanyaan yang sudah disaring dari pengujian

pertama, tidak terdapat indikator pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria, dengan arti seluruh indikator pertanyaan memiliki nilai lebih besar dari nilai Rule Of Thumb 0,70.

4.4.1.2. Discriminante Validity

Dalam analisis *discriminant validity* dimana model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk bersifat reflektif dilakukan dengan cara melihat nilai *cross loading* pada masing-masing variabel. Dalam pengujian *discriminant validity* menggunakan *Average Variance Extracted* (AVE). adapun parameter *cross loading* dalam menilai nilai *average variance extracted* untuk mengetahui tingkat validitas dari masing-masing indikator konstruk pada setiap variable direkomendasikan lebih besar dari 0,50 ($> 0,50$) (Ghozali dan Latan, 2012: 75). Hasil analisis *discriminant validity* dapat dikemukakan pada table di bawah ini :

Tabel 4-9
Discriminante Validity Pada Avarage Extracted (AVE)

Variabel	Nilai
Pinjaman Online	0,583
Gaya Hidup	0,673
Kebutuhan	0,602
Akses Lembaga Keuangan	0,612

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4-9. memperlihatkan bahwa nilai *average variance extracted* pada masing-masing variable memenuhi kriteria dalam *discriminant validity*, hal ini dinilai dari *average variance extracted* yang lebih besar dari pada 0,50 ($> 0,50$).

4.4.1.3. Composite Reliability

Dalam melakukan uji reliabilitas bertujuan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrument dalam mengukur konstruk. Penggunaan *composite reliability* dilakukan untuk menguji reliabilitas suatu konstruk (Ghozali

dan Latan, 2012: 75). Adapun dalam melakukan penilain terhadap *composite reliability* melalui *rule of thumb*, dimana *nilai composite reliability* harus lebih besar dari 0,70 ($> 0,70$). Pengujian reliabilitas pada setiap konstruk juga dapat dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*, ketentuan dari penilaian dilakukan melalui *rule of thumb*, dimana nilai *Cronbach's Alpha* harus lebih besar dari 0,70 ($> 0,70$). Hasil dari analisis data memperlihatkan sebagai berikut :

Tabel 4-10
Composite Reliability

Variabel	Nilai	Keterangan
Pinjaman Online	0,848	Reliabel
Gaya Hidup	0,892	Reliabel
Kebutuhan	0,858	Reliabel
Akses Lembaga Keuangan	0,887	Reliabel

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4-10 memperlihatkan bahwa nilai *composite reliability* pada variabel Pandemi, Penggunaan Teknologi, Lingkungan Sosial, Keluarga, Perubahan Prilaku masing-masing sebesar 0,848, 0,892, 0,858, 0,887. Seluruh nilai *reliability construct* $> 0,70$. Maka dalam hal ini keberadaan variabel memenuhi syarat untuk digunakan dalam analisis selanjutnya.

4.4.1.4. Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Pengujian pada model strukturan (*inner model*) pada dasarnya bertujuan untuk melihat hubungan antara variable. Adapun pengukuran dilakukan dengan melihat nilai *R-Square*. Dimana nantinya dapat diketahui tingkat *variance* terhadap perubahan variable independent (perencanaan anggaran, kompetensi sumber daya manusia dan komitmen organisasi) terhadap variable dependent (penyerapan anggaran). Hasil analisis *R-Square* dapat dikemukakan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4-11
R-Square

	R-Square
Pinjmaman Online	0,913

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4-11 memperlihatkan nilai *R-Square* pada variable penyerapan anggaran sebesar 0,913. Maka dapat dijelaskan bahwa *variance* pada variabel Pandemi, penggunaan Teknologi, Lingkungan Sosial, Keluarga mampu menjelaskan variabel Perubahan Prilaku sebesar 0,913 atau sebesar 91,3%.

4.4.1.5. Pengujian Hipotesis Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SEM-PLS dalam uji hipotesis, maka dapat dikemukakan tabel sebagai berikut:

Tabel 4-12
Uji Hipotesis

	Original Sample	T Statistic	P Values	Keputusan
X1 → Y	-0,051	1,129	0,259	H0 diterima
X2 → Y	0,431	2,838	0,005	H0 ditolak
X3 → Y	0,574	3,918	0,000	H0 ditolak

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Tabel 4-12 dapat dijelaskan bahwa ketentuan dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai original sample sebagai nilai *coefficient* atau disebut juga nilai beta. Dalam menetapkan penerimaan atau penolakan pada H0 dalam pengujian hipotesis, dapat dilihat dari nilai pada kolom T Statistic dan nilai pada kolom P Values. Adapun ketentuannya adalah jika nilai t statistic lebih besar dari nilai t table ($t \text{ statistic} > t \text{ tabel}$) pada taraf signifikansi 5 % (t table dilihat dari jumlah sampel, dimana sampel pada penelitian ini berjumlah 68 orang) atau menggunakan nilai *P Value* dengan ketentuan jika $<$

0,05, dimana kesimpulannya tolak H_0 , dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan, begitu juga sebaliknya.

Hasil analisis data :

1. Pengaruh Faktor Gaya Hidup terhadap Pinjaman Online ($X_1 \rightarrow Y$)

Hasil uji hipotesis Faktor Gaya Hidup memiliki pengaruh terhadap Pinjaman Online berdasarkan tabel 4-12 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistic sebesar 1,129, sementara nilai t tabel pada taraf signifikan 0,05% diperoleh sebesar 1.99547 berdasarkan jumlah sampel sebesar 68 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa t statistic $>$ t tabel ($1,129 < 1.99547$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan *P Value*, dengan ketentuan $p < 0.05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0.259 > 0.05$.

Ketentuannya diterima H_0 , maka disimpulkan bahwa Faktor Gaya hidup tidak berpengaruh dan signifikan terhadap Pinjaman Online.

2. Pengaruh Faktor Kebutuhan terhadap Pinjaman Online ($X_2 \rightarrow Y$)

Hasil uji hipotesis Penggunaan Kebutuhan memiliki pengaruh terhadap Pinjaman online berdasarkan tabel 4-12 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistic sebesar 2,838, sementara nilai t tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh sebesar 1.99547 berdasarkan jumlah sampel sebesar 68 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa t statistic $<$ t tabel ($2,838 > 1.99547$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan *P Value*, dengan ketentuan $p < 0.05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0.005 < 0.05$.

Ketentuannya ditolak H_0 , maka disimpulkan Faktor Kebutuhan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pinjaman Online.

3. Pengaruh Faktor Akses lembaga keuangan terhadap Perubahan Prilaku (X3 → Y)

Hasil uji hipotesis Faktor Lingkungan Sosial memiliki pengaruh terhadap Pinjaman online berdasarkan tabel 4-12 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistic sebesar 3,918 sementara nilai t tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh sebesar 1.99547 berdasarkan jumlah sampel sebesar 68 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa t statistic $<$ t tabel ($3,918 > 1.99547$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan *P Value*, dengan ketentuan $p < 0.05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0.000 < 0.05$.

Ketentuannya tolak H_0 , maka disimpulkan Akses Lembaga Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pinjaman Online .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perkembangan Perusahaan Pinjaman online semakin meningkat setiap tahunnya namun unyuk yang terdaftar di ojk semakin menurun.
2. Perkembangan Kriminalitas Pinjaman Online semakin pesat hal ini dilihat dari banyaknya pengaduan kepda pihak OJK dan berita yang beredar
3. Faktor Gaya hidup tidak berpengaruh dan signifikan terhadap Pinjaman Online.
4. Faktor Kebutuhan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pinjaman Online.
5. Akses Lembaga Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pinjaman Online.

5.2 Saran

1. Diperlukannya sosialisasi kepada masyarakat tentang bahayanya pinjaman online ilegal.
2. Pemerintah harus lebih sigap dalam pemberantasan masalah pinjaman online.
3. Pemerintah harus memberikan jaminan khusus kepada masyarakat yang melakukan pengaduan tentang pinjaman online.

DAFTAR PUSTAKA

- Boediono. 1994. Ekonomi Moneter Seri Sinopsis Pengantar Ilmu Ekonomi Moneter. Yogyakarta: LPBFE
- Djaslim, Saladin. 2003. Perilaku Konsumen dan Pemasaran Stratejik. Penerbit CV. Linda Karya, Bandung.
- Engel. James.F.Roger. D.Black Well And Paul.W.Miniard, 1995.,Perilaku Konsumen.Jakarta.Bina Rupa Aksara.
- Ghozali, Imam, Hengky Latan. 2015. Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan Smart PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris. BP Undip. Semarang
- Kementrian kesehatan, Profil Kesehatan Indonesia 2019, (<https://pusdatin.kemkes.go.id>)
- Kotler, Philip; Armstrong, Garry, 2008. Prinsip-prinsip Pemasaran,Jilid 1, Erlangga, Jakarta
- Mankiw, N. Gregory, Euston Quah dan Peter Wilson. 2012. Pengantar Ekonomi Mikro. Penerbit Salemba Empat, Jakarta Selatan.
- Mudrajad Kuncoro, (2013). “Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi” Edisi 4. Jakarta: Erlangga.
- Otoritas Jasa Keuangan (www.ojk.go.id) diakses pada 20 januari 2022
- Rahma, Tri Inda Fadhila (2018). Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech). At-Tawassuth, Vol. III, No. 1
- Robert Pindyck & Daniel L. Rubinfeld. 2007. Mikroekonomi edisi keenam. Indeks: Jakarta

- Schmidt, L. 2000. Pedoman Penanganan Benih Tanaman Hutan Tropis dan Suptropis. Direktorat Jendral Rehabilitasi Lahan dan Perhutanan Sosial. Departemen Kehutanan. Buku. Gramedia. Jakarta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Susanti, Susi.(2020). Persepsi Masyarakat Kota Pekanbaru Tentang Aplikasi Pinjaman Online. JOM FISIP Vol. 7: Edisi I

Lampiran Kuesioner

KUESIONER

Berikut ini adalah kuesioner yang berkaitan “**Analisis Perkembangan Pinjaman Online dan pendapat GEN Z di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0**”

Pertanyaan ini mengarah pada Mahasiswa / generasi Z Oleh karena itu saya memohon dengan hormat ketersediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner ini demi kelancaran dan keberlangsungan skripsi saya. Atas ketersediaan dan partisipasi anda kami ucapkan terima kasih.

Hari/Tanggal :

Survevor :

No. Kuesioner :

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis kelamin : Laki – laki / Perempuan (*coret yang tidak perlu*)

Usia : tahun

Alamat :

II. ASPEK SOSIAL

1. Apakah Pendidikan terakhir anda ?

- A. SD-SMP C. D3-S2
B. SMA/SMK D. Lainnya

3. Apakah Anda memiliki Pekerjaan?

- A. Ya

B. Tidak

4. Jika Ya berapakah Pendapatan anda Sebulan?

A. < 1.500.000

C. 2.500.001 – 5.000.000

B. 1.500.001 – 2.500.000

D. > 5.000.000

III. PERNYATAAN KHUSUS

Mohon untuk memberikan tanda (√) centang pada setiap pernyataan yang anda pilih

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Setuju

5 = Sangat setuju

I. Penggunaan Pinjaman Online

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Pinjaman online merupakan aplikasi peminjaman uang berbasis online					
2	Pinjaman online memiliki bunga yang cukup tinggi dibandingkan dengan pinjaman bank offline					
3	Banyak Pinjaman online yang ilegal yang berdampak buruk bagi nasabah					
4	Pinjaman Online meminimalkan kegiatan perbankan terutama dalam melakukan transaksi pinjam meminjam.					
5	Kegagalan penggunaan pinjaman online legal berdampak pada pemblacklisan data di OJK					
6	Pinjaman online Legal merupakan solusi dalam kebutuhan financial masyarakat.					

II. Gaya Hidup

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Gaya Hidup merupakan hal penting dalam hubungan sosial yang ada di Indonesia					
2	Perubahan Tren yang cepat mendorong melakukan Pinjaman online					
3	Pinjaman online menjadi pilihan untuk membeli barang bermerek					
4	Pinjaman online merupakan pilihan disaat keinginan membeli sesuatu namun keuangan tidak memadai					
5	Kebiasaan untuk hidup sosialita menjadikan pilihan untuk menggunakan pinjaman online					
6	Pinjaman online merupakan suatu solusi ketika Keinginan untuk dilihat orang lain berdasarkan penampilan					

III. Kebutuhan

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Melakukan Pinjaman online untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari					
2	Melakukan Pinjaman online untuk memenuhi membayar hutang pinjaman online lainnya					
3	Melakukan Pinjaman online untuk membeli pakaian dan barang –barang lainnya					

4	Melakukan Pinjaman online untuk mempertahankan gaya hidup					
5	Melakukan Pinjaman online untuk membayar pendidikan yang sudah jatuh tempo					
6	Timbangnya pendapatan dengan pengeluaran yang ada menjadikan salah satu faktor menggunakan pinjaman online					

III. Akses Lembaga Keuangan

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Pinjaman Online Mudah diakses dimanapun					
2	Melakukan pinjaman melalui layanan Pinjaman online mampu meningkatkan produktifitas.					
3	Layanan Pinjaman online lebih praktis untuk mendapatkan pinjaman uang					
4	Melakukan pinjaman melalui Pinjaman online mampu meningkatkan efesiensi waktu.					
5	Melakukan pinjaman melalui Pinjaman Online dapat menghemat biaya					
6	Persyaratan yang mudah menjadikan pinjaman online sangat digemari oleh masyarakat					