

**ANALISIS PERKEMBANGAN *FINANCIAL TECHNOLOGY*  
(FINTECH) DI KOTA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Guna Mendapat Gelar Sarjana Ekonomi  
Pada Jurusan Ekonomi Pembangunan*



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**Oleh :**

**Nama : DENI PRAYOGA**  
**NPM : 1505180042**  
**Program Studi : Ekonomi Pembangunan**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

## FAKULTAS EKONOMI

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Panitia Ujian Strata-1 Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, tanggal 13 Agustus 2022, pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, dan seterusnya.

#### MEMUTUSKAN

Nama : DENI PRAYOGA  
NPM : 1505180042  
Jurusan : EKONOMI PEMBANGUNAN  
Judul Skripsi : ANALISIS PERKEMBANGAN FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH) DI KOTA MEDAN

Dinyatakan : ( B ) *Lulus Yudisium dan telah memenuhi persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana pada Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

#### Tim Penguji

Penguji I

(Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, SE., M.Si)

Penguji II

(Dra. ROSWITA HAFNI, M.Si)

#### Pembimbing

(Dra. LAILAN SAFINA HASIBUAN, M.Si)

#### Panitia Ujian

Ketua

(H. JANURI, S.E., M.M., M.Si)



Sekretaris

(Assoc. Prof. Dr. ADE GUNAWAN, S.E., M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA-UTARA  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : DENI PRAYOGA  
NPM : 1505180042  
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN  
Alamat Rumah : Jl. SETIA BUDI BUNGA MELUR 2  
Judul : ANALISIS PERKEMBANGAN FINANCIAL TECHNOLOGY  
(FINTECH) DI KOTA MEDAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian  
mempertahankan skripsi.

Medan, Juni 2022

Pembimbing Skripsi

Dra. LAILAN SAFINA HASIBUAN, M.Si

Diketahui/Disetujui  
Oleh:

Ketua Program Studi  
Ekonomi Pembangunan  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU

Dekan  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, SE, M.Si



H. JANURI, SE., MM., M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : DENI PRAYOGA  
N.P.M : 1505180042  
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN  
Alamat Rumah : JL. SETIA BUDI BUNGA MELUR 2  
Judul Skripsi : ANALISIS PERKEMBANGAN FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH) DI KOTA MEDAN

Tanggal	Deskripsi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
06/06/2022	- Perbaiki sesuai dengan koreksi 2 yg sudah ada dibuat. - Perhatikan kerapian penulisan - jangan lupa buat abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar		
09/06/2022	Telah selesai diperbaiki dan selesai untuk ujian sidang skripsi.		

Pembimbing Skripsi

Dra. LAILAN SAFINA HASIBUAN, M.Si

Medan, Mei 2022  
Diketahui /Disetujui  
Ketua Program Studi  
Ekonomi Pembangunan

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS, SE, M.Si

**Alhamdulillah**

**Alhamdulillahirobbil alamin segala puji hanya milik ALLAH swt.**

**Dengan ini saya ucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua org tua saya (ROBIANA & SUKARMAN) yang telah berjuang penuh kasih sayang, membesarkan saya sampai ketitik sekarang ini.**

**Terimakasih untuk mama saya atas semangat dan doanya yg tak pernah henti.**

**Terimakasih untuk bapak saya atas perjuangan dan kerja kerasnya selama ini.**

**Banyak hikmah & pelajaran pengalaman hidup yang saya dapat dari kedua org tua saya**

**Saya selalu berdoa untuk kesehatan kedua orang tua saya serta selalu dalam lindungan ALLAH swt**

**Amiinn..**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan *Financial Technology* (Fintech) di Indonesia dan menganalisis persepsi masyarakat mengenai perkembangan *Fintech Technology* (Fintech). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan jenis data yang digunakan merupakan data primer dan data sekunder mengenai Fintech, dan dengan teknik analisis deskriptif melalui hasil kuesioner dan wawancara. Populasi yang digunakan adalah masyarakat kota Medan.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Transaksi keuangan digital atau *fintech* di kota Medan mengalami peningkatan setiap tahunnya, dimana 70% transaksi *fintech* di Provinsi Sumatera Utara berada di Kota Medan. Apabila dilihat dari tren penggunaannya Pengguna *fintech* didominasi oleh masyarakat dengan rentang usia 17 – 40 tahun. Dimana, usia diatas 40 tahun menganggap bahwa transaksi melalui *fintech* tidak aman dan mereka sudah terbiasa menggunakan cara konvensional. Disamping itu, masyarakat juga menyatakan transaksi *fintech* belum memiliki tingkat keamanan yang mumpuni unntuk melindungi transaksi konsumen, sehingga masyarakat masih ragu dalam penggunaan *fintech* sebagai alternatif transaksi sehingga masyarakat 40 tahun keatas masih enggan menggunakan fintech.

***Kata Kunci : Fintech, Transaksi Keuangan digital, Masyarakat***

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum, Wr.Wb*

Puji serta syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini yang merupakan persyaratan akademik untuk menyelesaikan studi program Sarjana S1 jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah di muka bumi, semoga kelak kita di berikan syafatnya di kemudian hari. Amin ya Robbal Alamin.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan buku-buku serta sumber informasi yang relevan. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tersayang yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan kasih sayang beriring do'a yang senantiasa mengiringi langkah kaki ini serta memberikan motivasi, moral, maupun materi, dan juga kepada :

1. Bapak Assoc. Prof. Dr. Agussani, M.A.P. 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. Bapak Assoc. Prof. Dr. Ade Gunawan S.E.,M.Si selaku wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak Dr. Hasrudi Tanjung S.E.,M.Si. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Prawidya Hariani RS. S.E., M.Si selaku Ketua Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu dra. Roswita Hafni, M.Si. selaku Sekretaris Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu dra. Lailan Safina, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun Skripsi ini.
8. Ayah Tercinta Sukarman dan ibunda tercinta Robiana yang telah memberikan segala kasih sayangnya kepada penulis, berupa besarnya perhatian, pengorbanan, bimbingan serta doa yang tulus terhadap penulis termotivasi dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
9. Terima kasih untuk Desi Indah Putri yang selalu mensupport dan menemani saya sampai sekarang ini.
10. Seluruh Dosen, Pegawai, dan Staff pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
11. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah selalu membantu saya dalam urusan administrasi di perkuliahan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis Proposal ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan

manfaat, menambah pengetahuan bagi kita semua, *Aamiin...ya Rabbal  
Alaamiin... Wassalamu'alaikum wr.wb*

Medan, Agustus 2022

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.i</b>
ABSTRAK .....	vi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	10
1.3. Batasan Masalah.....	10
1.4. Rumusan Masalah .....	10
1.5. Tujuan Penelitian .....	10
1.6. Manfaat Penelitian .....	11
1.6.1. Manfaat Akademik .....	11
1.6.2. Manfaat Non Akademik .....	11
BAB II LANDASAN TEORI .....	12
2.1. Landasan Teori.....	12
2.1.1. Teori Perilaku Konsumen.....	12
2.1.2. Teori Permintaan Uang.....	18
2.2. Regulasi/Kebijakan .....	23
2.3. Penelitian Terdahulu .....	31
2.4. Tahapan Penelitian .....	33
2.4.1. Alur Tahapan Penelitian .....	33
2.5. Kerangka Konseptual .....	33

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Pendekatan Penelitian .....	34
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
3.2.1. Tempat Penelitian.....	34
3.2.2. Waktu Penelitian .....	34
3.3 Jenis Data .....	34
3.3.1 Primer .....	34
3.3.2 Sekunder.....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5 Populasi dan Sampel .....	36
3.5.1 Populasi .....	36
3.5.2 Sampel.....	36
3.6 Teknik Analisis Data.....	37
3.6.1 Analisis Deskriptif Perkembangan Fintech di Kota Medan .....	37
3.6.2 Analisis Deskriptif Persepsi Masyarakat Tentang Perkembangan Fintech di Kota Medan .....	37
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.....	38
4.1. Gambaran Umum Kota Medan .....	38
4.1.1. Kondisi Geografis Indonesia .....	38
4.1.2. Kondisi Demografi Indonesia.....	39
4.2. Perkembangan <i>Fintech</i> di Kota Medan.....	41

4.3. Persepsi Masyarakat Mengenai Perkembangan <i>Financial Technology</i> (Fintech) di Kota Medan .....	43
BAB V KESIMPULAN & SARAN .....	62
5.1. Kesimpulan .....	62
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	31
Tabel 4.1. Luas Kecamatan Kota Medan .....	39
Tabel 4.2. Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin .....	40
Tabel 4.3 Jumlah Perusahaan Fintech di Indonesia 2017 -2021 .....	42

## DAFTAR GAMBAR

gambar 1.1 Bisnis Fintech di Indonesia .....	7
gambar 1.2 Transaksi Fintech di Indonesia.....	9
Gambar 2.3 Kerangka Alur Tahapan Penelitian .....	33
Gambar 2.4 Kerangka Konseptual .....	33
Gambar 4.1 Identitas responden berdasarkan jenis kelamin.....	44
Gambar 4.2 Identitas responden berdasarkan usia.....	45
Gambar 4.3 Identitas responden berdasarkan pendidikan .....	46
Gambar 4.4 Identitas responden berdasarkan pekerjaan.....	46
Gambar 4.5 Identitas responden berdasarkan pendapatan .....	47
Gambar 4.6 Informasi responden berdasarkan pengalaman transaksi .....	48
Gambar 4.7 <i>Platform Fintech</i> yang digunakan .....	49
Gambar 4.8 Jumlah transaksi <i>Fintech</i> dalam sebulan.....	50
Gambar 4.9 Aplikasi <i>fintech</i> mudah untuk digunakan.....	51
Gambar 4.10 <i>Fintech</i> memiliki tampilan yang menarik .....	52
Gambar 4.11 <i>Fintech</i> memberikan informasi produk dengan lengkap dan jelas...53	
Gambar 4.12 Layanan produk <i>fintech</i> dapat dipercaya.....	54
Gambar 4.13 <i>Fintech</i> memberikan banyak manfaat .....	55
Gambar 4.14 <i>Fintech</i> menjamin keamanan transaksi .....	56
Gambar 4.15 <i>Fintech</i> memberikan penawaran harga yang menarik.....	57
Gambar 4.16 <i>Fintech</i> cepat dalam merespon aduan permasalahan konsumen .....	58

Gambar 4.17 <i>Fintech</i> cepat dalam merespon aduan permasalahan konsumen.....	59
Gambar 4.18 <i>Fintech</i> memberikan berbagai alternative pelayanan.....	60
Gambar 4.19 <i>Fintech</i> memberikan transaksi yang cepat .....	61

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 menerapkan konsep otomatisasi dimana dalam pengaplikasiannya dilalukan oleh mesin tanpa memerlukan tenaga manusia. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, termasuk juga dalam perilaku masyarakat sehari – hari. Perkembangan teknologi yang ditandai dengan revolusi industry 1.0 – revolusi industri 4.0 saat ini merupakan salah satu factor utama yang mempengaruhi perilaku masyarakat. Pada penelitian (Prasetyo dan Trisyanti, 2019) mengungkapkan bahwa revolusi industry tidak hanya mendistrupsi bidang teknologi saja, namun telah merambah pada segala aspek kehidupan seperti aspek social, ekonomi dan hukum.

Perubahan tingkah laku masyarakat yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini berpusat pada kebutuhan manusia yang dikenal dengan istilah society 5.0. Dimana, pada era ini setiap tatanan kebutuhan masyarakat akan berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasiskan pada teknologi (*technology based*). Pada era Society5.0 setiap prilaku kehidupan akan diterjemahkan dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) kemudian akan ditransformasikan dengan jutaan data melalui internet (*internet of thing*). Hasil penerjemahan tersebut akan didedikasikan menjadi suatu kearifan baru yang akan meningkatkan kemampuan manusia dalam membuka peluang untuk kemanusiaan.

Salah satu hal yang mempengaruhi perilaku kehidupan masyarakat adalah perubahan arus ekonomi secara global. Keberadaan ekonomi Indonesia saat ini telah larut dalam kondisi ekonomi global, hal ini sangat mempengaruhi perekonomian Indonesia bila terjadi kenaikan atau penurunan kondisi ekonomi global (Yustika, 2019).

Revolusi Industri 4.0 telah menghadirkan berbagai ragam perkembangan teknologi untuk mempermudah segala kegiatan. Sedangkan Society 5.0 menjanjikan berbagai macam kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup. Hal ini telah terlihat jelas pada masyarakat Indonesia. Kehadiran berbagai perusahaan yang menyediakan layanan barang dan jasa berbasis online telah menyebar luas di Indonesia. Salah satu contoh adalah kehadiran GO-JEK yang bermula sebagai penyedia layanan jasa transformasi online telah menggeser tukang ojek yang menyediakan layanan jasa konvensional. Perilaku masyarakat ekonomi yang lebih memilih sistem online demi kemudahan dalam memenuhi segala aspek kehidupan menuntut para pelaku bisnis berlomba-lomba menentukan strategi terbaik untuk keunggulan kompetitif.

Perubahan perilaku masyarakat tersebut tersebut menyebabkan masyarakat seluruh dunia sangat bergantung pada koneksi internet. Dimana, koneksi internet menjadi factor penting dalam menjalani perubahan teknologi dan informasi super cepat.

Berdasarkan data hasil survey Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 150 juta jiwa dengan penetrasi 56% yang tersebar diseluruh wilayah. Jumlah tersebut hanya selisih

sedikit dengan jumlah pengguna internet mobile yang berjumlah 142.8 juta jiwa dengan persentase penetrasi sebesar 53%. Persebaran pengguna internet di Indonesia didominasi oleh wilayah Jawa sebanyak 95,3%, selanjutnya wilayah Sumatera sebanyak 36,9%, Bali-Nusa 8,9%, Kalimantan 11,2%, Sulawesi dan Maluku-Papua sebanyak 18,6%.

Dengan pertumbuhan internet yang begitu cepat membuat kita berada pada masa big data, masa disruptif yang membawa kita ke masa baru, dimana semua hal hampir terdigitalisasi. Di masa ini segala hal dituntut untuk cepat, akurat dan efisien. Perkembangan internet yang terus menerus pesat menimbulkan berbagai inovasi salah satunya yaitu Teknologi Keuangan (*Financial technology*)

Menurut *Financial Technology The National Digital Research Centre* (NDRC) didefinisikan sebagai “*Innovation Infinancial Service*” merupakan inovasi dalam sektor keuangan yang mendapatkan sentuhan teknologi (Mustikasari & Noviardy, 2020). Menurut (Pristin Prima Sari, 2019), *Financial Technology (Fintech)* adalah penggunaan teknologi untuk mengatur keuangan kita. Financial Technology dapat diartikan sebagai fitur aplikasi dari perusahaan startup dalam bidang keuangan. Dimana, *Fintech* merupakan alat atau teknologi yang berguna untuk mempermudah proses transaksi antara pembeli dan penjual serta dapat meminimalisir kecurangan dalam proses transaksi. Penggunaan teknologi menjadikan layanan keuangan semakin mudah dan efisien.

Secara umum dan dalam arti luas, FinTech menunjuk pada penggunaan teknologi untuk memberikan solusi-solusi keuangan (Arner, J. Barberis, & R. Buckley, 2015). Secara spesifik, FinTech didefinisikan sebagai aplikasi teknologi

digital untuk masalah intermediasi keuangan (Aaron, Rivadeneyra, & and Sohal, 2017). Dalam pengertian yang lebih luas, FinTech didefinisikan sebagai industri yang terdiri dari perusahaan-perusahaan yang menggunakan teknologi agar sistem keuangan dan penyampaian layanan keuangan lebih efisien ([www.worldbank.org](http://www.worldbank.org)). Sedangkan menurut Bank Indonesia FinTech juga didefinisikan sebagai penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran. ([www.bi.go.id](http://www.bi.go.id))

Menurut Arner, Barberis, dan Buckley (Arner, J. Barberis, & R. Buckley, 2015) bahwa istilah financial technology telah populer sejak 150 tahun yang lalu. Ada tiga era utama dari evolusi fintech, yang dimulai dari tahun 1866 sampai 1967, industri layanan finansial masih cenderung tradisional tanpa banyak terkait dengan teknologi yang akan disebut dengan era Fintech 1.0. Kemudian, tahun 1967 sampai 2008 sektor keuangan mulai banyak yang telah terdigitalisasi yang disebabkan oleh perkembangan teknologi komunikasi dan transaksi yang cukup pesat dan periode ini dikenal dengan Fintech 2.0. Sejak tahun 2008, dimulai era Fintech 3.0 yang ditandai dengan berkembangnya banyak start-up dan banyak perusahaan teknologi yang mulai menawarkan produk dan layanan finansial langsung kepada bisnis dan publik, termasuk juga kepada bank. (Saputra & Supangkat, 2017).

Ada dua faktor utama yang menggerakkan terjadinya evolusi dalam inovasi teknologi keuangan, yaitu kekuatan permintaan (demand side) dan kekuatan penawaran (supply side). Faktor yang bersumber dari sisi permintaan

antara lain adalah: Pertama, pergeseran preferensi konsumen yang mempengaruhi permintaan (demand) konsumen terhadap inovasi. Akses internet yang mudah dan kemampuan pengguna jaringan internet bertransaksi real-time telah mendorong ekspektasi yang tinggi terutama menyangkut kenyamanan, kecepatan, biaya yang lebih murah, dan kemudahan penggunaan layanan keuangan. Selain itu, perubahan preferensi juga terjadi karena pengaruh faktor demografi yang mendorong permintaan, seperti akseptansi yang meningkat dari kelompok yang memang tumbuh dengan teknologi digital (digital natives) dan para millennials. Kedua, evolusi teknologi. Inovasi teknologi dalam layanan keuangan berkembang dengan pesat dan dengan cara-cara baru serta memanfaatkan modelmodel bisnis yang berbeda. Sebutlah misalnya model bisnis dengan menggunakan teknologi big data, artificial intelligence (AI), machine learning, cloud computing dan biometrics. Selain ini, dengan inovasi yang agak berbeda juga telah diterapkan teknologi baru, seperti DLT. Dengan model bisnis dan aplikasi teknologi baru memungkinkan munculnya pemain-pemain baru di sektor jasa keuangan. Di dalam majalah the Economist (Edisi 9 May 2015) menyebutkan bahwa kemajuan teknologi dalam jasa keuangan ini berpotensi mendemokratisasikan keuangan. Paling tidak, kombinasi sejumlah teknologi yang bersamaan dengan perangkat akses yang berada di telapak tangan konsumen, seperti ponsel dan perangkat seluler lainnya yang terhubung ke internet telah menambah dimensi baru bagi dunia digital. Konektivitas yang lebih besar memungkinkan bentuk baru dalam penyediaan layanan.

Fintech diatur oleh Bank Indonesia walaupun bukan lembaga keuangan secara perbankan, perihal ini bertujuan agar konsumen ataupun warga bisa

terlindungi. Bank Indonesia mengendalikan industry penyeenggaraan Fintech denan harus mendaftarkan perusahaannya pada Bank Indonesia ataupun Otoritas Jasa Keuangan. Adapun jenis fintech terbagi menjadi empat kategori utama yang dikembangkan di Indonesia, yaitu: ([www.ojk.go.id](http://www.ojk.go.id)).

(1) *Payment, Clearing,*

Settlement Fintech jenis ini memberikan layanan sistem pembayaran baik yang diselenggarakan oleh industri perbankan maupun yang dilakukan Bank Indonesia.

(2) *Market Provisioning*

Fintech ini mengumpulkan dan mengolah data yang bisa dimanfaatkan konsumen untuk membantu pengambilan keputusan. Start up ini memberikan perbandingan produk mulai dari harga, fitur hingga manfaat.

(3) *Investment & Risk Management*

Fintech ini memberikan layanan seperti robo advisor atau perangkat lunak yang memberikan layanan perencanaan keuangan dalam platform e-trading maupun e-insurance.

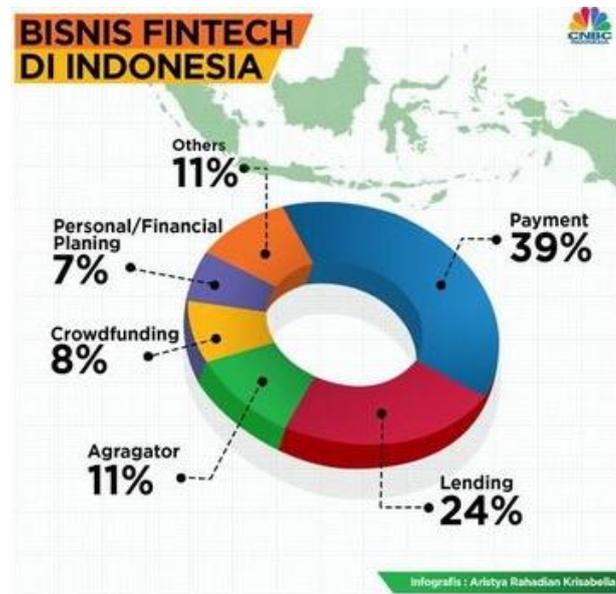
(4) *Peer to Peer Lending (P2P)*

Fintech ini mempertemukan antara pemberi pinjaman (investor) dengan para pencari pinjaman dalam satu platform.

Menurut data Asosiasi Fintech Indonesia (Aftech) per Desember 2017, dari 235 perusahaan fintech aktif, 39%-nya bergerak di subsektor sistem pembayaran (payment). Institusi perbankan adalah institusi paling aktif dalam melakukan kolaborasi dengan fintech. Menurut Aftech, 63,90% pelaku fintech

telah terkoneksi ke sistem perbankan. Sebanyak 77% di antaranya melakukan kolaborasi langsung dengan perbankan.

**gambar 1.1 Bisnis Fintech di Indonesia**



Sumber : CNBC Indonesia ([www.cnbcindonesia.com](http://www.cnbcindonesia.com))

Dari data diatas menunjukan bahwa Industri Fintech di indonesia didominasi oleh Fitntech pembayaran (*payment*) dengan presentase 39% dan pinjaman (*leending*) dengan presentase 24%. Sedangkan Agragator dan industry lainnya 11%, *Crowdfunding* sebesar 8% dan *Personal Financial Planing* sebesar 7%.

Bank Indonesia menyatakan Financial Technology merupakan sebuah sistem teknologi keuangan yang dapat menghasilkan sebuah produk, layanan, teknologi dan sebuah bisnis serta dapat mempengaruhi stabilitas moneter dan stabilitas keuangan. Bank Indonesia menjelaskan Financial Technology mampu menggantikan peran lembaga keuangan formal seperti bank. Dalam hal sistem

pembayaran, Financial Technology berperan dalam beberapa hal yaitu (Rahardjo et al., 2019);

1. menyediakan pasar bagi pelaku usaha,
2. menjadi alat bantu untuk pembayaran, penyelesaian/settlement dan kliring,
3. membantu pelaksanaan investasinyang lebih efisien,
4. mitigasi risiko dari system pembayaran yang konvensional,
5. membantu pihak yang membutuhkan untuk menabung, meminjam dana dan penyertaan modal.

Pangsa aktivitas Fintech di Indonesia pada tahun 2016 didominasi sebesar 56% oleh kelompok pertama. Berdasarkan data statistik, pada tahun 2016 nilai transaksi Fintech di Indonesia diperkirakan telah menembus angka USD 14,5 Miliar. Perlu pengaturan yang memadai mengingat risiko yang mungkin ditimbulkan. Fintech akan terus berkembang dan mendukung pencapaian tiga sasaran sesuai Master Plan Sektor Jasa Keuangan Indonesia.

Fintech di Indonesia memiliki potensi yang besar dalam pengembangannya terhadap system pembayaran. Hal ini didasarkkan atas beberapa alasan yang dapat memberikan gambaran terhadap perkembangan fintech di Indonesia, seperti jumlah perusahaan fintech yang ada di Indonesia, adanya kemudahan dalam penggunaan dan pengembangan teknologi. Kecenderungan dan keinginan masyarakat untuk dapat melakukan transaksi secara efisien, serta berbagai keunggulan lainnya dibandingkan menggunakan uang tunai. Penggunaan fintech di Indonesia sebagai alternative pembayaran non

tunai terus berkembang pesat, data perkembangan transaksi fintech dapat dilihat dari data dibawah ini.

**gambar 1.2 Transaksi Fintech di Indonesia**



Sumber : katadata, 2021

Dari data diatas dapat dilihat bahwa transaksi fintech setiap tahunnya terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dimana, pada tahun 2017 transaksi fintech di Indonesia mencapai angka 18,6 Miliar Transaksi, Meningkat pada tahun 2018 menjadi 23,8 Miliar transaksi dan tahun 2020 mencapai angka 32,3 Miliar hingga pada tahun 2021 mencapai 37,1 Miliar. Hal tersebut membuktikan bahwa Kecenderungan dan keinginan masyarakat untuk melakukan transaksi menggunakan fintech terus meningkat.

Dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang perkembangan *Financial Technology (Fintech)* di kota medan. Dengan demikian, penelitian ini mengambil judul “Analisis perkembangan *Financial Technology (Fintech)* di kota medan”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yaitu :

1. Persebaran pengguna internet di Indonesia belum mengalami pemerataan,
2. Sistem pembayaran *Fintech* di Indonesia setiap tahun terus mengalami peningkatan.
3. Perkembangan *Fintech* di Kota Medan belum mengalami peningkatan sedangkan di Indonesia industry *Fintech* mendominasi *Fintech* pembayaran.

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dibatasi pada perkembangan *Financial Technology* (Fintech) di Kota Medan.

## 1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perkembangan *Financial Technology* (Fintech) di Indonesia?
2. Bagaimana persepsi masyarakat Kota Medan terhadap perkembangan perkembangan *Financial Technology* (Fintech) di Kota Medan?

## 1.5. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis secara deskriptif tentang perkembangan *Financial Technology* (Fintech) di Indonesia
2. Menganalisis secara deskriptif tentang persepsi masyarakat perkembangan perkembangan *Financial Technology* (Fintech) di Kota Medan.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### **1.6.1. Manfaat Akademik**

a. Bagi Peneliti:

- (1) Sebagai bahan studi atau tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian menyangkut topik yang sama.
- (2) Sebagai tambahan literatur terhadap penelitian sebelumnya.

b. Bagi Mahasiswa:

- (1) Melatih mahasiswa untuk dapat menguraikan dan membahas suatu permasalahan secara ilmiah, teoritis, dan sistematis.
- (2) Sebagai tambahan pembelajaran bagi mahasiswa mengenai pembahasan yang terkait.

### **1.6.2. Manfaat Non Akademik**

- a) Sebagai bahan masukan dalam penetapan kebijakan pemerintah.
- b) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambahan pengetahuan bagi masyarakat.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. 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.

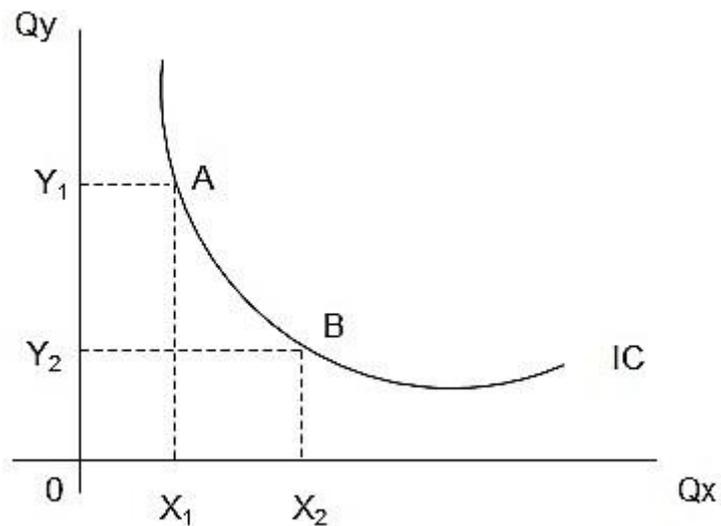
Ketiga langkah tersebut merupakan dasar teori konsumen. Sejumlah aspek lainnya yang dapat dilihat mengenai perilaku konsumen. Seperti saat memperkirakan sifat preferensi atau selera konsumen melalui pengamatan aktual atas perilaku konsumen. Jadi, ketika seorang konsumen akan memilih satu barang diantara 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.

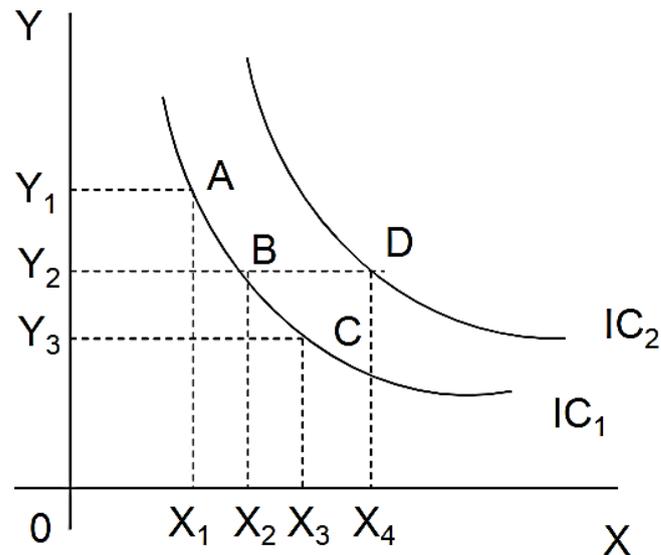


**Gambar 2.1 Kurva Indiferen**

*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 & Armstrong, 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 daur- hidup 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 mempengaruhi 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.

#### **2.1.2. Teori Permintaan Uang**

Teori-teori permintaan uang secara garis besar menjelaskan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi sifat individu dalam menentukan jumlah permintaan uangnya dan preferensi individu dalam menyimpan bentuk kekayaan yang dimiliki. Secara garis besar teori permintaan uang, ada dua variabel yang menentukan permintaan akan uang. Pertama variabel skala (kendala) yaitu

variabel yang membatasi maksimal memegang uang dalam bentuk tunai. Kedua adalah variabel biaya memegang uang tunai (*opportunity cost of holding money*) atau biaya yang hilang karena memegang uang tunai. Contohnya jika menggunakan uang tunai dalam bertransaksi maka kehilangan biaya seperti manfaat pendapatan bunga, pemberian diskon belanja dan kemudahan dalam bertransaksi jika memegang uang dalam bentuk non tunai.

#### A. Teori permintaan Uang Klasik.

Faktor yang menentukan permintaan uang dalam pandangan dijelaskan dengan menggunakan teori kuantitas (*quantity theory*) dan teori sisa tunai (*cash-balance theory*). Menurut Irving Fisher teori kuantitas uang sebagai berikut (Sukirno, 2011):

$$MV = PT$$

M = penawaran uang

V = perputaran uang

P = tingkat harga

T = volume barang yang diperdagangkan dalam suatu tahun tertentu.

Menurut Fisher, nilai V ditentukan oleh kebiasaan pembayaran gaji dan efisiensi lembaga keuangan. Sehingga nilai V relatif tetap, karena faktor-faktor yang menentukan nilai V adalah tetap atau dapat dikatakan tidak berubah. Dalam suatu periode tertentu, kuantitas barang yang diperdagangkan T jumlahnya tertentu. Sehingga pada keadaan keseimbangan (*full employment*) nilai T adalah tetap dan telah mencapai tingkat yang maksimum. Jadi para ahli ekonomi klasik mengatakan bahwa perubahan yang terjadi pada permintaan uang hanya akan berpengaruh terhadap harga karena nilai V dan T adalah tetap.

Menurut teori klasik yang kedua yaitu teori *cash-balance theory* yang dikembangkan oleh A. Marshall dan A.C Pigou, dari *Cambridge University*. Teori ini menekankan pada tujuan masyarakat dalam permintaan uang dan pengaruh pada jumlah uang yang diperlukan oleh masyarakat. Menurut Marshall tujuan seseorang memegang uang adalah untuk keperluan transaksi. Kemudian Pigou menambahkan alasan lain yaitu masyarakat memegang uang memiliki tujuan untuk berjaga-jaga. Sehingga didapatkan formulasi sebagai berikut:

$$M = kPT$$

$$= kY$$

Dimana:  $k = 1/V$

$kY$  adalah keinginan masyarakat terhadap uang tunai. Marshall menganggap bahwa masyarakat selalu menginginkan sebagian dari pendapatannya ( $Y$ ) dalam bentuk uang tunai ( $k$ ).

## B. Teori Permintaan Uang Keynes

Teori permintaan Keynes memiliki perbedaan dari teori permintaan uang klasik. Keynes menambahkan fungsi uang yang lain yaitu sebagai penyimpan kekayaan (*store of value*). Didalam teorinya Keynes berpendapat terdapat tiga motif seseorang dalam memegang uang, yaitu untuk transaksi, berjaga-jaga dan spekulasi.

### 1) Motivasi Transaksi (*Transaction Motive*)

Permintaan uang untuk transaksi dalam teori Keynes adalah sama dengan permintaan uang dalam teori klasik. Masyarakat memegang uang (*holding money*) dalam rangka mempermudah kegiatan transaksi sehari-hari. Permintaan uang untuk transaksi berhubungan positif dengan tingkat

pendapatan; Bila pendapatan meningkat, maka kebutuhan uang untuk transaksi meningkat.

## 2) Motivasi Berjaga-jaga (*Precautionary Motive*)

Hal lain yang juga memotivasi orang memegang uang adalah persiapan untuk menghadapi hal-hal yang tidak diinginkan dan atau tak terduga, misalnya sakit atau mengalami kecelakaan. Permintaan uang untuk berjaga-jaga juga berhubungan positif dengan tingkat pendapatan; Jika pendapatan meningkat, permintaan uang untuk berjaga-jaga juga meningkat. Karena permintaan uang untuk transaksi dan berjaga-jaga berhubungan searah dengan tingkat pendapatan, maka hubungannya dapat diekspresikan sebagai berikut:

$$M_t = f(Y)$$

Dimana:  $M_t$  : Permintaan uang untuk transaksi berjaga

$Y$  : Pendapatan

$$\frac{\partial M_t}{\partial Y} \geq 0$$

## 3) Motivasi Mendapatkan Keuntungan (*Speculation Motive*)

Konsekuensi dari fungsinya sebagai penyimpan nilai (*stock of value*), uang dapat digunakan sebagai alat untuk mendapatkan keuntungan. Motivasi menyimpan uang untuk memperoleh keuntungan disebut sebagai motivasi spekulasi (*speculation motive*). Keynes mengembangkan teori ini berdasarkan asumsi bahwa uang adalah salah satu dari dua aset *financial* yang dapat dimiliki masyarakat. Aset yang lainnya adalah obligasi (*bond*) yaitu surat utang yang disertai janji memberikan pendapatan bunga. Jenis obligasi yang dimaksudkan oleh Keynes adalah obligasi yang jatuh

temponya tidak terbatas (*consol bond*) dan tidak memiliki resiko gagal ditagih (*default*).

### C. Teori Permintaan Uang Friedman

Milton Friedman menyatakan bahwa permintaan atas uang harus dipengaruhi oleh faktor yang sama yang juga mempengaruhi permintaan untuk aset. Friedman kemudian mengaplikasikan teori permintaan aset untuk uang. Teori permintaan aset menunjukkan bahwa permintaan atas uang seharusnya merupakan fungsi dari sumber dari yang tersedia pada individu (kekayaan) dan perkiraan tingkat pengembalian dari aset relatif terhadap perkiraan tingkat pengembalian pada uang. Seperti Keynes, Friedman mengakui bahwa masyarakat ingin memegang sejumlah tertentu dari saldo uang riil. Dengan alasan ini, Friedman menyatakan rumus permintaan uang sebagai berikut (Mishkin, 2008):

$$\frac{M^d}{P} = F(Y_p, r_b - r_m, r_e - r_m, \pi^e - r_m)$$

dimana:

$\frac{M^d}{P}$  = permintaan untuk saldo uang riil

$Y_p$  = permanent *income*, ukuran kekayaan Friedman

$r_m$  = perkiraan tingkat pengembalian atas uang

$r_b$  = perkiraan tingkat pengembalian atas obligasi (bonds)

$r_e$  = perkiraan tingkat pengembalian atas saham (*common stock*)

$\pi^e$  = perkiraan laju inflasi

Satu implikasi dari penggunaan konsep pendapatan permanen Friedman sebagai penentu dari permintaan atas uang adalah bahwa permintaan uang tidak

akan banyak berfluktuasi dengan pergerakan siklus usaha. Seorang dapat memegang beberapa bentuk kekayaan selain uang, Friedman mengategorikannya kedalam tiga bentuk aset, yaitu obligasi, saham, dan barang.

Teori permintaan uang Friedman menggunakan pendekatan yang hampir sama dengan Keynes tetapi tidak menjelaskan secara detail mengenai motif memegang uang. Sebaliknya Friedman menggunakan teori permintaan aset untuk menunjukkan permintaan uang sebagai fungsi dari pendapatan permanen dan perkiraan tingkat pengembalian atas aset alternatif terhadap perkiraan tingkat pengembalian atas uang. Friedman melihat bahwa permintaan uang bersifat tidak sensitif dengan tingkat suku bunga. Permintaan uang tidak mengalami pergeseran yang besar dan karenanya stabil. Sehingga percepatan dapat diprediksi, yang menghasilkan kesimpulan teori kuantitas bahwa uang merupakan penentu utama dalam pengeluaran agregat.

## **2.2. Regulasi/Kebijakan**

### **A. Sistem Pembayaran**

Menurut Undang-Undang Bank Indonesia No.23/1999, sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme, yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Bank Indonesia memiliki wewenang untuk menetapkan kebijakan, mengatur, melaksanakan, dan memberi persetujuan, perijinan dan pengawasan atas penyelenggaraan jasa sistem pembayaran.

Menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia,

Bank Indonesia sebagai bank central memiliki wewenang dalam mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran adalah menetapkan penggunaan alat pembayaran. Wewenang Bank Indonesia dalam penetapan penggunaan alat pembayaran bertujuan untuk mencapai keamanan dan efisiensi bagi penggunaannya.

Sistem pembayaran terdiri atas unsur-unsur sebagai berikut:

1. Politik/kebijaksanaan yang dianut, bersifat normatif, menerangkan mengenai tujuan dan manfaat yang diharapkan dapat dicapai/diperoleh dari sistem pembayaran.
2. Lembaga/organisasi yang terkait dalam sistem pembayaran.
3. Sistem hukum yang berlaku.
4. Alat-alat pembayaran yang lazim dan dinyatakan sah untuk dipergunakan.

#### 1) Peranan Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran

Dalam UU No.23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia, disebutkan bahwa salah satu tugas Bank Indonesia sebagai bank sentral adalah menyelenggarakan, mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Yaitu dengan jalan memperluas, memperlancar, dan mengatur lalu lintas pembayaran giral dan menyelenggarakan kliring antar bank. Salah satu peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran adalah sebagai regulator, fasilitator, dan katalisator pengembangan sistem pembayaran. Bank Indonesia terus berupaya meningkatkan efisiensi sistem pembayaran nasional dan memperkuat sistem pengawasan (*oversight*) sistem pengawasan dengan mewujudkan perlindungan konsumen sistem pembayaran di Indonesia.

## 2) Jenis Sistem Pembayaran

Secara garis besar Sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu Sebagai berikut:

### a. Sistem Pembayaran Tunai (*cash based*)

Sistem pembayaran tunai yaitu sistem yang alat pembayarannya menggunakan sejumlah uang kartal berupa uang kertas maupun logam yang dilakukan oleh dua orang dalam proses pertukaran, baik dalam bentuk benda maupun jasa.

Dari proses evolusi sistem pembayaran di Indonesia, mengantarkan suatu kebijakan bertransaksi dalam bentuk tunai yang berupa uang kartal (kertas dan logam). Terdapat tiga aspek pokok dari kebijakan tunai ini (Mangani, 2009) yaitu:

1. Pemenuhan kebutuhan masyarakat terhadap uang kartal dimana kebijakan tersebut mengarah pada kecukupan uang yang beredar di masyarakat sehingga tidak mengalami kekurangan uang dan dapat tersebar di masyarakat luas baik dalam bentuk pecahan maupun nominal. Terlebih lagi pada saat hari perayaan tertentu yang cenderung membutuhkan uang banyak, Bank Indonesia akan menyediakan kebutuhan uang kartal tersebut secara tepat waktu.
2. Menjaga kualitas uang layak edar. Tentunya pergantian bahan dan bentuk uang yang makin tahun diubah adalah salah satu bentuk Bank Indonesia menjaga kualitas uang tersebut. Kualitas kertas yang digunakan juga harus memenuhi syarat salah satunya tahan lama dan

tidak mudah rusak. Apabila uang tersebut sudah rusak, maka Bank Indonesia wajib mengganti uang tersebut dalam bentuk baru sehingga uang tersebut tetap layak digunakan masyarakat luas.

3. Melakukan tindakan preventif serta represif dalam mengurangi peredaran uang palsu melalui sosialisasi mengenai ciri-ciri uang palsu. Upaya kedua yang dilakukan Bank Indonesia adalah meningkatkan sosialisasi 3D (Dilihat, Diraba, Diterawang) melalui iklan dari media cetak, media elektronik dan lain sebagainya. Upaya ketiga yaitu menyediakan sarana informasi tentang ciri-ciri uang asli dan palsu di kantor pusat Bank Indonesia ataupun media online misalnya *website* Bank Indonesia.

b. Sistem Pembayaran Non Tunai (*non cash based*)

Pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia meresmikan program barunya yaitu program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), gerakan ini ditujukan kepada masyarakat untuk mengenal sistem pembayaran yang baru dan mengajak masyarakat untuk beralih dari bertransaksi secara tunai menjadi non tunai.

Bank maupun lembaga bukan bank yang menerapkan sistem pembayaran non tunai turut menghadirkan alat transaksi non tunai itu sendiri yakni berupa kartu plastik. Kartu plastik tersebut juga memiliki jenis nya tersendiri, yaitu:

1) Alat Pembayaran Menggunakan Kartu

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.11/11/PBI/2009, tentang penyelenggaraan kegiatan APMK (Alat Pembayaran dengan

Menggunakan Kartu) adalah alat pembayaran yang berupa kartu kredit, kartu *Automated Teller Machine* (ATM) dan/atau kartu debit.

a. Kartu Kredit

Kartu Kredit adalah APMK yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi, termasuk transaksi pembelanjaan dan/atau untuk melakukan penarikan tunai, dimana kewajiban pembayaran pemegang kartu dipenuhi terlebih dahulu oleh acquirer atau penerbit, dan pemegang kartu berkewajiban untuk melakukan pembayaran pada waktu yang disepakati baik dengan pelunasan secara sekaligus (*charge card*) ataupun dengan pembayaran secara angsuran. ([www.bi.go.id](http://www.bi.go.id))

b. Kartu Debet

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No 14/2/PBI/2012, yang dimaksud dengan kartu debit adalah kartu APMK yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban pembayaran seperti transaksi belanja yang mana terdapat kewajiban pembayaran dan di tanggung oleh pemegang kartu dari simpanan atau tabungan pemegang kartu kepada bank atau lembaga yang berwenang.

c. Kartu ATM

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No 14/2/PBI/2012 Kartu ATM adalah APMK yang dapat digunakan untuk melakukan penarikan tunai dan/atau pemindahan dana dimana kewajiban pemegang kartu dipenuhi seketika dengan mengurangi secara langsung simpanan pemegang kartu pada Bank atau Lembaga Selain Bank yang berwenang

untuk menghimpun dana sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

d. Uang Elektronik (*Electronic Money*)

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 yang dimaksud dengan Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur (1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; (2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*; (3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan (4) nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

***B. Financial Technology***

Menurut *The National Digital Research Centre* (NDRC), di Dublin, Irlandia mendefinisikan fintech sebagai “*innovation in financial services*” atau “inovasi dalam layanan keuangan fintech” yang merupakan suatu inovasi pada sektor finansial yang mendapat sentuhan teknologi modern. Transaksi keuangan melalui fintech ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan dan pembandingan produk keuangan.

*Financial Technology* menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan / atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi,

kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran. Penyelenggara teknologi finansial yakni meliputi sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan manajemen resiko, pinjaman, pembiayaan dan penyedia modal, dan jasa finansial lainnya.

## B. Jenis-jenis Layanan Financial Technology

Menurut Bank Indonesia (BI) *Fintech* dibagi ke dalam empat kategori transaksi berdasarkan jenis inovasinya, yaitu:

### 1. *Payment, Clearing & Settlement*

Transaksi dalam kategori ini digunakan untuk pembayaran kliring, dan settlement. Satu contohnya adalah *Mobile Payment*, yang merupakan bentuk optimalisasi perangkat *mobile* guna melakukan transaksi pembayaran.

### 2. *Deposit, Lending & Capital Raising*

Menurut Gubernur Bank Indonesia (BI) Agus Martowardojo *Fintech* yang berfokus pada *Deposit, Lending & Capital Raising* diantaranya skema bisnis *Crowdfunding* dan *Peer to Peer Lending*. *Crowdfunding* merupakan penggalangan dana dari sejumlah orang untuk memodali suatu proyek atau usaha yang umumnya dilakukan melalui internet. *Peer to Peer Lending* merupakan penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet.

### 3. *Market Provisioning*

Dalam kategori ini transaksinya dikenal dengan istilah *e-*

*Agregator*, yaitu *platform* yang mengumpulkan dan mengolah berbagai data sehingga dapat memberikan informasi tertentu kepada pengguna secara online. Melalui informasi tersebut, pengguna dapat memilih produk/jasa yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Satu contoh adalah aplikasi/*platform* yang menawarkan informasi mengenai berbagai produk kartu kredit, dengan keunggulan dan kelemahannya. Sehingga masyarakat dapat memilih kartu kredit mana yang sesuai dengan kebutuhannya.

#### 4. *Investment & Risk Management*

Dalam kategori ini beberapa transaksi yang umumnya dilakukan adalah dalam bentuk *Robo Advice*, *E-Trading*, dan *Insurance*. *Robo Advice* merupakan layanan manajemen investasi online yang bekerja secara otomatis untuk memberikan saran investasi berbasis algoritma dan data *customer*. Sementara *E-Trading* adalah *platform online* yang memungkinkan pengguna melakukan jual-beli instrumen keuangan tanpa bantuan broker, seperti valuta asing, surat berharga, dll. Sedangkan *Insurance* merupakan *platform* yang bekerja di atas teknologi *big data* guna merumuskan produk secara *customized* sesuai kebutuhan pengguna, *automatic underwriting*, *auto claim*, dan *marketing* sesuai target pasar.

### 2.3. Penelitian Terdahulu

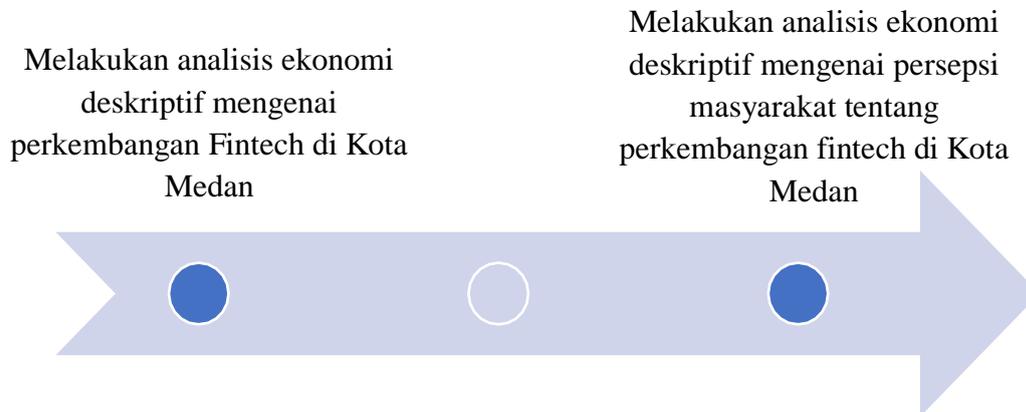
**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti & Judul	Metode	Variabel	Hasil
1	Diardo Luckandi (2018), Analisis Transaksi Pembayaran Menggunakan Fintech pada UMKM di Indonesia :Pendekatan Adaptive Structuration	Kualitatif Deskriptif	-Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech pada UMKM - Pola penerapan fintech pada UMKM	Faktor yang mendukung pelaku UMKM untuk menggunakan fintech adalah berupa kenyamanan, keamanan, kesesuaian transaksi, kemudahan, serta bisnis
2	Evy Nur Sugiarti, Nur Diana, M. Cholid Mawardi (2019). Peran Fintech Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Di Malang	Kualitatif Deskriptif	-Dampak usaha setelah menggunakan fintech -Keuntungan menggunakan fintech -Kekurangan menggunakan fintech	- Efek dari penggunaan fintech adalah memudahkan konsumen untuk melakukan pembayaran, karena mengefisien waktu yang lebih cepat - memudahkan customer dalam melakukan pembayaran dan tidak harus antri - UMKM lebih memahami bahwa fintech adalah hanya sekedar sebagai transaksi dengan menggunakan teknologi canggih atau pembayaran online saja
3	adalah hanya sekedar sebagai transaksi dengan menggunakan teknologi canggih atau pembayaran online saja	Deskriptif Kuantitatif	Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan, dan Kemiskinan	Pemanfaatan <i>digital technologies</i> dilihat dari penggunaan instrument non tunai yang mendukung peningkatan literasi dan inklusi

No	Nama Peneliti & Judul	Metode	Variabel	Hasil
				keuangan. Tingkat kemiskinan belum menjadi penghambat penerapan <i>fintech</i> di Sumatera Utara baik di daerah pedesaan maupun perkotaan.
4	Ahmad Radh Bajili (2016), Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ) Terhadap Permintaan Uang Kartal Di Indonesia	Deskriptif Kualitatif	Permintaan Uang Kartal, Transaksi APMK, Transaksi Kliring, Suku Bunga	Berdasarkan hasil Analisis data jumlah APMK yang memiliki pengaruh yang positif dan berpengaruh signifikan terhadap permintaan uang kartal Indonesia. Untuk Jumlah Perputaran kliring memiliki pengaruh yang negatif dan tidak berpengaruh signifikan terhadap permintaan uang kartal Indonesia. Sedangkan Suku bunga deposito memiliki pengaruh yang negatif dan tidak berpengaruh signifikan terhadap permintaan uang di Indonesia.

## 2.4. Tahapan Penelitian

### 2.4.1. Alur Tahapan Penelitian



**Gambar 2.3 Kerangka Alur Tahapan Penelitian**

## 2.5. Kerangka Konseptual



**Gambar 2.4 Kerangka Konseptual**

Dalam Model ini, variabel *Financial Technology* merupakan variabel bebas yang mempengaruhi secara langsung terhadap perubahan perilaku masyarakat dalam melakukan transaksi

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi deskriptif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data primer dan sekunder. Dimana data primer diperoleh langsung dari observasi lapangan di tempat penelitian, dan data sekunder di peroleh dari Badan Pusat Statistik Kota Medan dan Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Utara

#### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kawasan Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Alasan dipilihnya kota medan karena kota medan merupakan salah satu wiayah dengan jumlah penduduk terbanyak di Indonesia dan transaksi perdagangan yang cukup tinggi.

##### **3.2.2. Waktu Penelitian**

Waktu dalam penelitian ini direncanakan selama 3 bulan, mulai dari bulan Januari 2022 sampai dengan bulan Maret 2022.

#### **3.3 Jenis Data**

##### **3.3.1 Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh dengan survey lapangan yang menggunakan semua metode pengumpulan data original (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.

### 3.3.2 Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpulan data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data (Kuncoro, 2013).

## 3.4 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. Indikator dalam penelitian ini adalah persepsi masyarakat kota medan terhadap perkembangan *Financial technologi*.

- 2) Data sekunder, untuk melihat perkembangan *financial technology*, APMK dan uang elektronik yang diperoleh dari website Bank Indonesia.

### **3.5 Populasi dan Sampel**

#### **3.5.1 Populasi**

Populasi adalah kelompok elemen yang lengkap, yang biasanya berupa orang, objek, transaksi, atau kejadian dimana kita tertarik untuk mempelajarinya atau menjadi objek penelitian. (Kuncoro, 2013)

Dalam penelitian ini populasinya adalah masyarakat Kota Medan yang melakukan aktivitas ekonomi dengan menggunakan *financial technology* sebagai alat transaksi pembayaran di wilayah Kota Medan, Sumatera Utara.

#### **3.5.2 Sampel**

Sampel adalah suatu himpunan (subset) dari unit populasi. Design sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability sampling*, pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan cara *Quota Sampling*. *Quota Sampling*, merupakan jenis kedua dari *Purposive Sampling*, metode ini digunakan untuk memastikan bahwa berbagai subgrup dalam populasi telah terwakili dengan berbagai karakteristik sampel sampai batas waktu tertentu seperti yang dikehendaki oleh peneliti. Dalam *quota sampling*, peneliti menentukan target *quota* yang dikehendaki. (Kuncoro, 2013)

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan data primer dan sekunder. Data yang diperoleh diolah sedemikian rupa sehingga memberikan data yang sistematis. Keseluruhan data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara akan dianalisis menggunakan teknik seperti berikut :

#### **3.6.1 Analisis Deskriptif Perkembangan Fintech di Kota Medan**

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.

Metode analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan sistem pembayaran di Indonesia.

#### **3.6.2 Analisis Deskriptif Persepsi Masyarakat Tentang Perkembangan Fintech di Kota Medan**

Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan mengenai persepsi masyarakat mengenai perkembangan fintech di kota Medan.

## **BAB IV**

### **HASIL & PEMBAHASAN**

#### **4.1. Gambaran Umum Kota Medan**

##### **4.1.1. Kondisi Geografis Indonesia**

Kota Medan merupakan ibukota provinsi Sumatera Utara, secara geografis kota Medan berada pada ketinggian 2,5 – 37,5 m di atas permukaan laut. Secara astronomis, Medan terletak antara 03<sup>o</sup>27' – 3<sup>o</sup>47' Lintang Utara dan 98<sup>o</sup>35' – 98<sup>o</sup>44' Bujur Timur. Berdasarkan posisi geografisnya, Kota Medan berbatasan dengan Selat Malaka dan Kabupaten Deli Serdang dengan batas – batasan sebagai berikut :

1. Batas Utara : Selat Malaka
2. Batas Barat : Pancur Batu, Deli Tua (Kabupaten Deli Serdang)
3. Batas Timur : Tanjung Morawa (Kabupaten Deli Serdang)
4. Batas Selatan : Kota Binjai, Hampan Perak (Kabupaten Deli Serdang)

Kota Medan memiliki wilayah seluas 265,10 KM<sup>2</sup> Medan memiliki wilayah seluas 265,10 km<sup>2</sup>. Kota Medan termasuk beriklim tropis dengan suhu maksimum pada tahun 2017 mencapai 34,3oC. Jumlah hari hujan di Kota Medan pada tahun 2017 adalah sebanyak14 hari dengan rata-rata curah hujan per bulannya 179 mm, lebih banyak dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya 141 mm per bulan. Kelembaban udara di wilayah Kota Medan rata-rata 78 - 85%. Sementara itu, rata-rata kecepatan angin di Kota Medan pada tahun 2017 adalah sebesar 2,4m/sec, dengan penguapan udara sebesar 108,2 mm.

**Tabel 4.1. Luas Kecamatan Kota Medan**

No	Kecamatan	Luas Wilayah	
		km2	%
1	Medan Tuntungan	20.68	7.80
2	Medan Johor	14.58	5.50
3	Medan Amplas	11.19	4.22
4	Medan Denai	9.05	3.41
5	Medan Area	5.52	2.08
6	Medan Kota	5.27	1.99
7	Medan Maimun	2.98	1.13
8	Medan Polonia	9.01	3.40
9	Medan Baru	5.84	2.20
10	Medan Selayang	12.81	4.83
11	Medan Sunggal	15.44	5.83
12	Medan Helvetia	13.16	4.97
13	Medan Petisah	6.82	2.57
14	Medan Barat	5.33	2.01
15	Medan Timur	7.76	2.93
16	Medan Perjuangan	4.09	1.54
17	Medan Tembung	7.99	3.01
18	Medan Deli	20.84	7.86
19	Medan Labuhan	36.67	13.83
20	Medan Marelan	23.82	8.99
21	Medan Belawan	26.25	9.90
	<b>Kota Medan</b>	<b>265.10</b>	<b>100.00</b>
<i>Sumber : Kota Medan Dalam Angka 2018</i>			

Kota Medan memiliki 21 Kecamatan dimana Kecamatan Medan Labuhan merupakan Kecamatan terluas dengan luas wilayah mencapai 36.67 km<sup>2</sup>.

Kecamatan Medan Maimun menjadi kecamatan yang terkecil di Kota Medan dengan luas wilayah hanya 2,98 km<sup>2</sup>.

#### **4.1.2. Kondisi Demografi Indonesia**

Kota Medan merupakan salah satu kota metropolitan terbesar di Indonesia, dimana jumlah penduduk kota medan cukup banyak. Berdasarkan data tahun 2020 penduduk kota Medan berjumlah 2 435 252 dengan total penduduk laki – laki sebanyak 1 212 069 dan perempuan sebanyak 1 223 183. Adapun Jumlah

penduduk Kota Medan berdasarkan kecamatan dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel 4.2. Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin**

Wilayah	Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin (Jiwa)								
	Laki-Laki			Perempuan			Laki-Laki+Perempuan		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020	2018	2019	2020
Medan Tuntungan	43 369	43 655	48 243	44 570	44 969	49 006	87 939	88 624	97 249
Medan Johor	67 053	67 543	75 660	69 016	69 824	76 096	136 069	137 367	151 756
Medan Amplas	63 858	64 589	64 577	65 465	66 337	65 149	129 323	130 926	129 726
Medan Denai	73 109	73 296	85 282	74 872	75 142	84 361	147 981	148 438	169 643
Medan Area	49 391	49 488	58 023	50 602	50 774	59 006	99 993	100 262	117 029
Medan Kota	37 122	37 148	41 189	38 031	38 083	43 477	75 153	75 231	84 666
Medan Maimun	20 296	20 314	24 134	20 796	20 825	25 097	41 092	41 139	49 231
Medan Polonia	28 379	28 456	29 857	29 122	29 226	30 058	57 501	57 682	59 915
Medan Baru	20 228	20 306	17 467	20 735	20 843	19 055	40 963	41 149	36 522
Medan Selayang	54 192	54 676	50 948	55 734	56 376	52 228	109 926	111 052	103 176
Medan Sunggal	57 881	58 032	63 909	59 308	59 503	65 154	117 189	117 535	129 063
Medan Helvetia	75 983	76 576	81 529	78 006	78 861	83 381	153 989	155 437	164 910
Medan Petisah	31 604	31 627	34 614	32 388	32 448	37 230	63 992	64 075	71 844
Medan Barat	36 265	36 301	43 697	37 159	37 235	44 905	73 424	73 536	88 602
Medan Timur	55 551	55 776	57 284	56 931	57 269	59 701	112 482	113 045	116 985
Medan Perjuangan	47 832	47 880	51 025	49 016	49 111	52 788	96 848	96 991	103 813
Medan Tembung	68 556	68 683	72 727	70 328	70 566	73 807	138 884	139 249	146 534
Medan Deli	93 464	94 403	95 957	95 343	96 568	93 364	188 807	190 971	189 321
Medan Labuhan	59 834	60 478	67 633	61 027	61 714	66 132	120 861	122 192	133 765
Medan Marelan	85 368	86 812	92 550	87 088	88 570	89 965	172 456	175 382	182 515
Medan Belawan	49 067	49 228	55 764	50 206	50 383	53 223	99 273	99 611	108 987
Medan	1 118 402	1 125 267	1 212 069	1 145 743	1 154 627	1 223 183	2 264 145	2 279 894	2 435 252

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2020

Dari data diatas dapat dilihat bahwa kecamatan dengan penduduk paling banyak berada di kecamatan Medan Deli dengan jumlah penduduk 189 321 jiwa dengan jumlah laki – laki sebanyak 95 957 jiwa dan perempuan sebanyak 93 364 jiwa. Urutan kedua ditempati oleh kecamatan Medan Marelan dengan total penduduk sebanyak 182 515 jiwa dengan jumlah laki – laki sebanyak 92 550 jiwa dan perempuan sebanyak 89 965 jiwa. Sedangkan, kecamatan dengan jumlah penduduk paling sedikit adalah kecamatan Medan Baru dengan jumlah total penduduk sebanyak 36 522 jiwa dengan jumlah laki – laki sebanyak 17 467 jiwa dan perempuan sebanyak 19 055 jiwa.

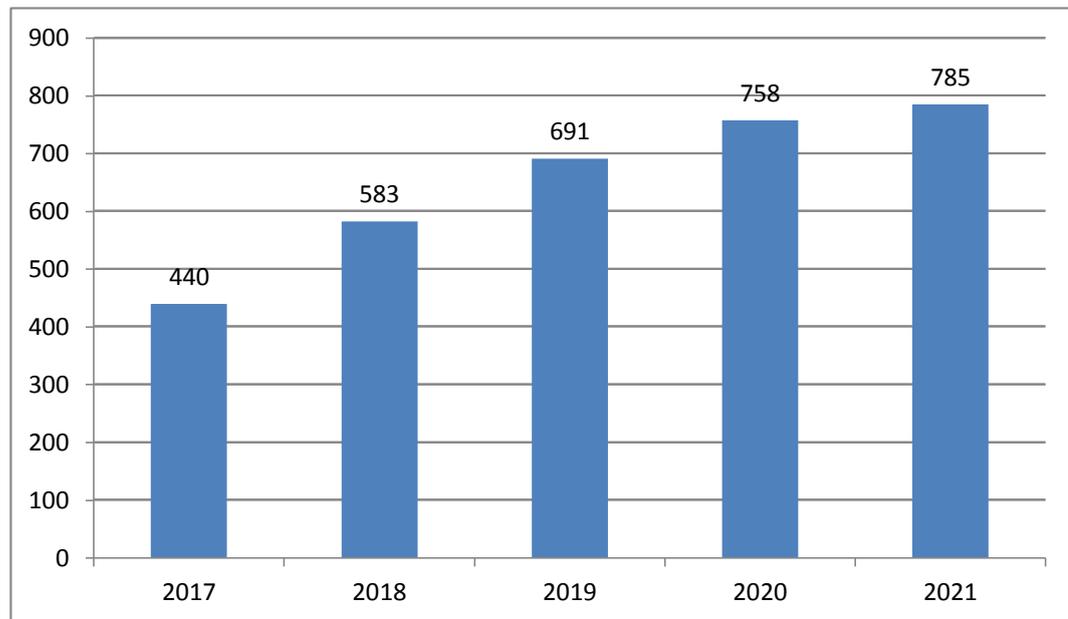
## 4.2. Perkembangan *Fintech* di Kota Medan

Salah satu factor yang dapat memperkuat perekonomian suatu Negara adalah sector financial yang dimiliki oleh Negara tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya fleksibilitas dalam sector financial sehingga diharapkan mampu mengikuti perkembangan jaman. Salah satu bukti perkembangan di dunia financial adalah keberadaan *Financial Technology (Fintech)*, dimana *Fintech* memanfaatkan teknologi internet dan *software* yang terkini. Hal yang dapat diselesaikan oleh *Fintech* dalam kegiatan bisnis adalah pembayaran, investasi, pembiayaan, asuransi, lintas-proses dan infrastruktur.

Kota Medan sebagai salah satu kota besar dengan jumlah generasi muda kebanyakan tidak mau melewatkan kesempatan yang diberikan untuk maju ekonomi, maka Kota Medan sekarang juga memanfaatkan kemajuan teknologi di bidang keuangan yaitu *financial technology*. Selain itu, *fintech* sejalan dengan visi ekonomi digital pemerintah Indonesia di bidang e-government dan e-commerce yang ingin dicapai melalui beberapa kebijakan. *Fintech* memberikan solusi struktural untuk industri berbasis elektronik yang sedang berkembang dan menjadi fasilitator bagi pertumbuhan usaha kecil dan usaha kreatif dalam menjangkau pasar yang luas. Indonesia sudah memiliki modal dasar untuk menggunakan *fintech* karena Indonesia memiliki populasi tertinggi negara-negara ASEAN, oleh karena itu Indonesia memiliki pengguna internet yang cukup tinggi. Selain itu, modal dasar Indonesia dapat menggunakan *fintech* adalah jumlah wirausahawan

muda Indonesia yang membuka perusahaan baru. Hal ini dapat dilihat dari tabel perusahaan fintech di Indonesia pada tahun 2017 - 2021 sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Jumlah Perusahaan Fintech di Indonesia 2017 -2021**



Sumber : UOB, Pwc, dan SFA, 2021

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa, jumlah perusahaan teknologi finansial (*Fintech*) di Indonesia terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Dimana, pada tahun 2017 Indonesia tercatat memiliki 440 perusahaan *fintech* dan jumlahnya meningkat 32,5% pada tahun 2018 menjadi 583 perusahaan. Jumlah fintech kembali mengalami peningkatan menjadi 691 perusahaan pada tahun 2019 dan pada tahun 2020 mencapai 758. Hingga pada tahun 2021 angkanya terus mengalami kenaikan sebesar 3,56% atau menjadi 785 perusahaan per September 2021. Peningkatan jumlah perusahaan *fintech* di Indonesia menempatkan Indonesia pada urutan kedua terbanyak di Asia Tenggara, dimana posisi perama ditempati oleh Singapura dengan jumlah 1.350 perusahaan *fintech*.

## **Transaksi Digital Kota Medan**

Transaksi digital di kota Medan terus mengalami peningkatan yang positif di Sumatera Utara. Berdasarkan data Bank Indonesia Perwakilan Sumatera Utara, tren uang elektronik kini semakin tumbuh pesat per oktober 2021 sebanyak 3.30 juta pengguna yang sebelumnya September 2021 masih sebanyak 3.15 juta pengguna. Adapun nominal transaksi tumbuh 102% menjadi Rp. 1.125 miliar atau Rp. 1.125 triliun per oktober 2021 dengan 13.2 transaksi, naik dibanding September 2021 sebesar Rp. 1.060 miliar dengan 12 juta transaksi.

Menurut data Bank Indonesia Kantor Perwakilan Sumatera Utara mencatat 70% transaksi digital di provinsi Sumatera Utara berada di Kota Medan dimana platform yang mendominasi transaksi adalah Ovo, Gopay, Link Aja, Dana dan Sakuku.

### **4.3. Persepsi Masyarakat Mengenai Perkembangan *Financial Technology* (Fintech) di Kota Medan**

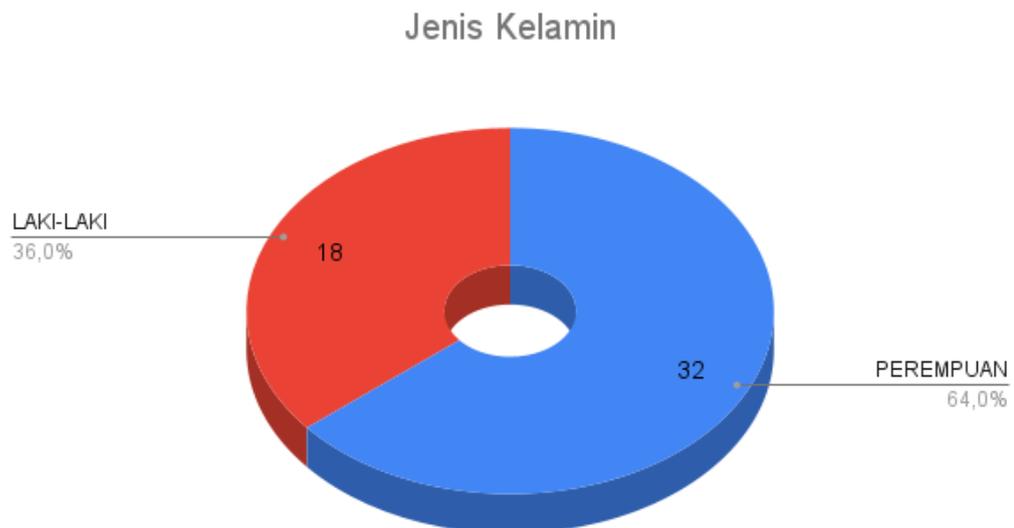
Dalam menarik persepsi masyarakat mengenai perkembangan *Fintech* di kota Medan dilakukan penyebaran kuesioner kepada masyarakat kota medan dengan jumlah responden sebanyak 50. Berikut ini merupakan hasil dari penyebaran kuesiner kepada masyarakat Kota Medan

#### **1. Informasi Umum Responden**

Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Medan yang berjumlah 50 responden. Dimana, dalam proses pengambilan data dilakukan melalui penyebaran kuesiner, peneliti meminta responden untuk memberikan

identitas diri sebagai penunjang data. Adapun identitas responden yang diminta seperti jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir dan pendapatan. Identitas responden dapat dilihat dari gambar dibawah ini

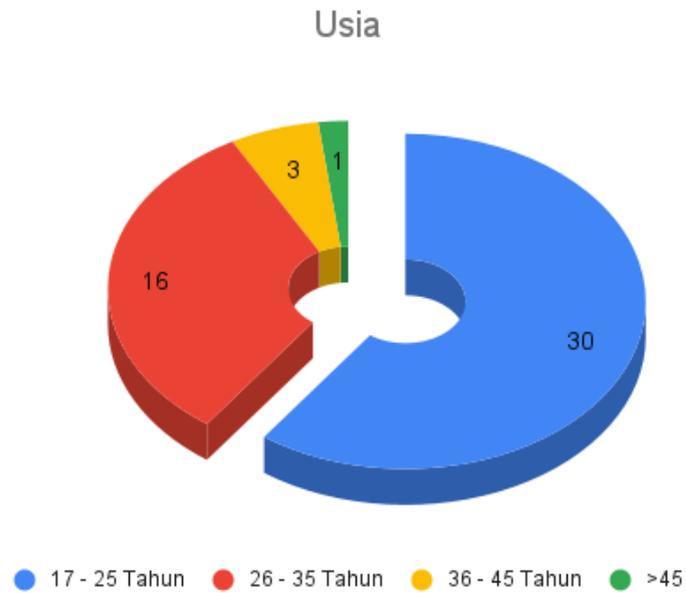
**Gambar 4.1 Identitas responden berdasarakan jenis kelamin**



*Sumber : Data primer diolah, 2021*

Berdasarkan gambar diatas, dari survey yang dilakukan terhadap 50 responden terdapat 32 responden berjenis kelamin perempuan dan 18 responden berjenis kelamin laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa responden perempuan lebih mendominasi dalam penggunaan *fintech* di kota Medan.

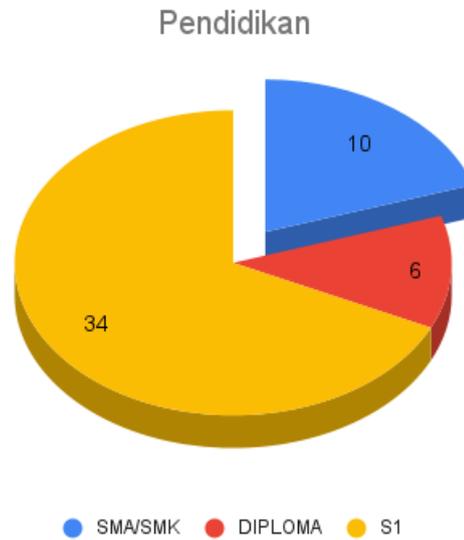
**Gambar 4.2 Identitas responden berdasarkan usia**



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Berdasarkan data hasil survey diatas yang dilakukan terhadap 50 responden mayoritas berusia rentang 17 – 25 tahun sebanyak 30 responden, rentang usia 26 – 35 Tahun sebanyak 16 responden, 36-45 tahun sebanyak 3 responden dan usia diatas 45 tahun sebanyak 1 responden.

**Gambar 4.3 Identitas responden berdasarkan pendidikan**



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar pendidikan responden adalah Strata 1 (S1), dimana terdapat 34 responden berpendidikan S1, 10 responden berpendidikan Diploma dan 6 responden berpendidikan SMA/SMK

**Gambar 4.4 Identitas responden berdasarkan pekerjaan**



Dari data diatas dapat dilihat bahwa responden memiliki klasifikasi pekerjaan yang berbeda-beda. Dimana, terdapat 20 responden atau 40% dari responden memiliki profesi sebagai pelajar/mahasiswa, 13 responden atau 26% dari responden berprofesi sebagai pegawai swasta, 10 responden atau 20% dari responden berprofesi sebagai pegawai BUMN/PNS, 5 reponden atau 10% dari responden berprofesi sebagai wirausaha dan 2 responden atau 4% lainnya bekerja sebagai ibu rumah tangga.

**Gambar 4.5 Identitas responden berdasrkan pendapatan**

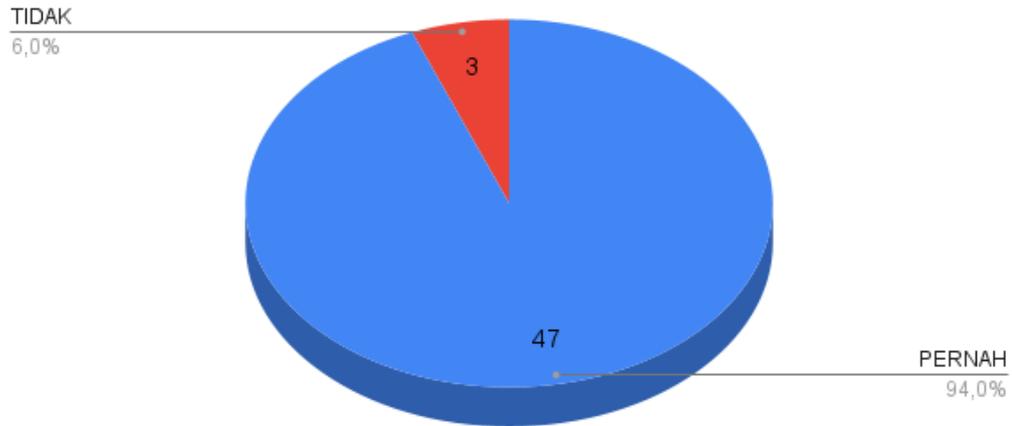


*Sumber :Data primer diolan, 2022*

Dari data diatas dapat dilihat bahwa terdapat 20 responden memiliki pendapatan Rp. 1.000.000 – Rp. 2.000.000, 19 responden memiliki pendapatan sebesar Rp. 4.000.000 - Rp. 6.000.000 dan 11 responden memiliki pendapatan >Rp. 6.000.000.

**Gambar 4.6 Informasi responden berdasarkan pengalaman transaksi**

Apakah anda pernah melakukan transaksi pada Fintech

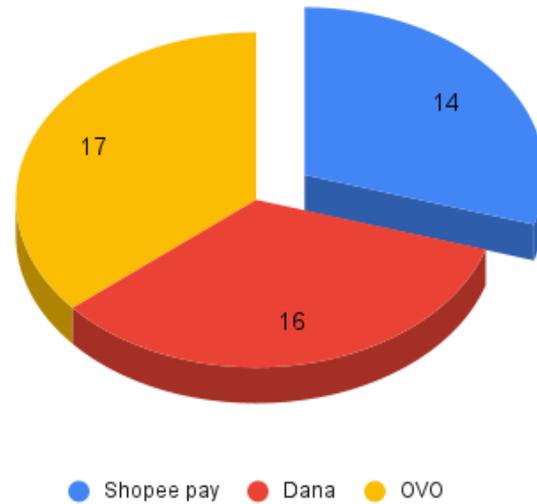


*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas menunjukkan bahwa dari 50 responden terdapat 3 responden yang belm pernah meakukan transaksi *Fintech* dan 47 lainnya pernah melakukan transaksi *Fintech*. Apabila dilihat dari karakteristiknya 3 responden yang belum pernah bertransaksi fintech adalah responden dengan kategori pekerjaan ibu rumah tangga dan usia >45 tahun.

**Gambar 4.7 Platform Fintech yang digunakan**

Platform fintech yang digunakan

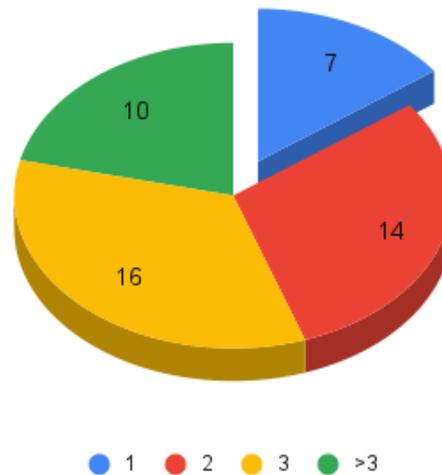


*Sumber : Data primer dional, 2022*

Dari gambar diatas dapat terlihat bahwa tedapat 3 Platform utama yang digunakan oleh mayaraat dalam bertransaksi *Fintech* yaitu Shopee Pay, Dana, Ovo. Dimana, terdapat 17 responden yang menggunakan platform OVO, 16 responden menggunakan platform Dana dan 14 lainnya menggunakan platform Shopee pay.

**Gambar 4.8 Jumlah transaksi *Fintech* dalam sebulan**

Berapa kali dalam sebulan anda melakukan transaksi melalui fintech

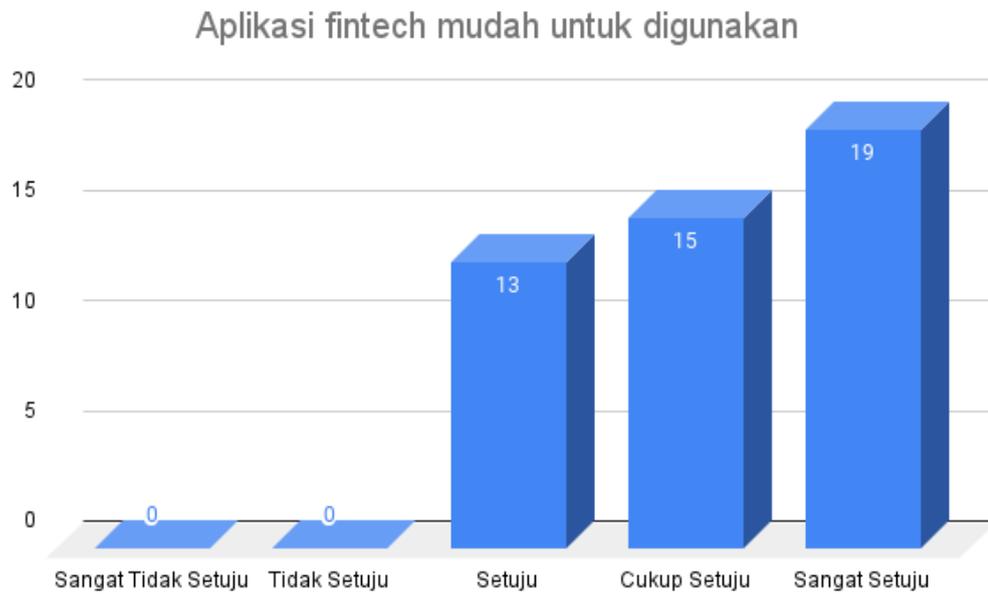


*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa 16 responden melakukan transaksi *Fintech* sebanyak 3 kali dalam sebulan, 14 responden sebanyak 2 kali dalam sebulan, 10 responden sebanyak >3 dalam sebulan dan 7 responden melakukan transaksi sebanyak 1 kali dalam sebulan.

## 2. Analisis Kemudahan Penggunaan *Fintech*

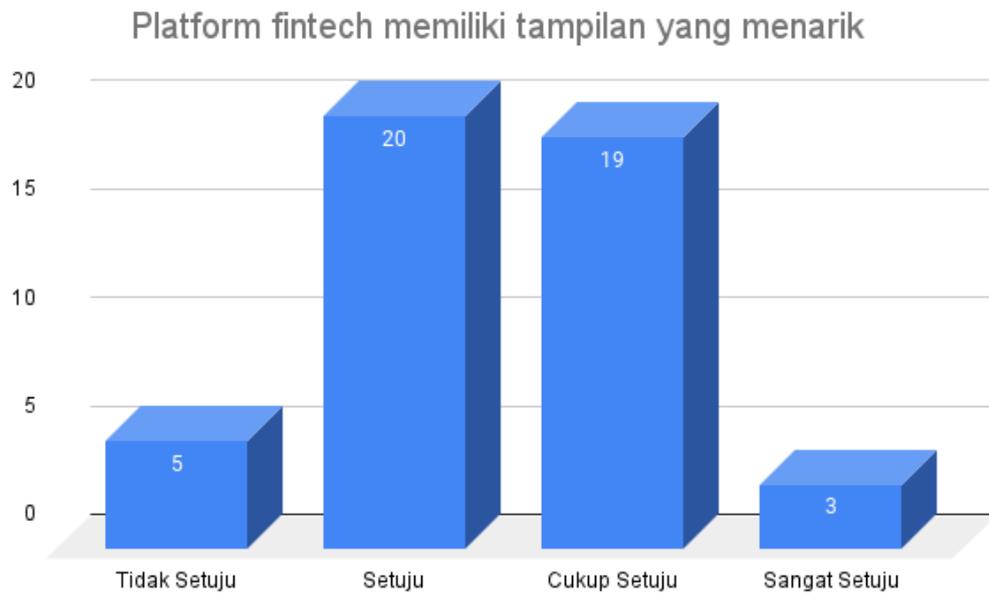
**Gambar 4.9** Aplikasi *fintech* mudah untuk digunakan



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas mengenai kemudahan penggunaan aplikasi fintech 19 responden menyatakan sangat setuju tentang fintech mudah untuk digunakan, 15 responden menyatakan cukup setuju dan 13 lainnya menyatakan hanya setuju terhadap kemudahan penggunaan fintech. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa fintech mudah untuk digunakan oleh masyarakat.

**Gambar 4.10 *Fintech* memiliki tampilan yang menarik**

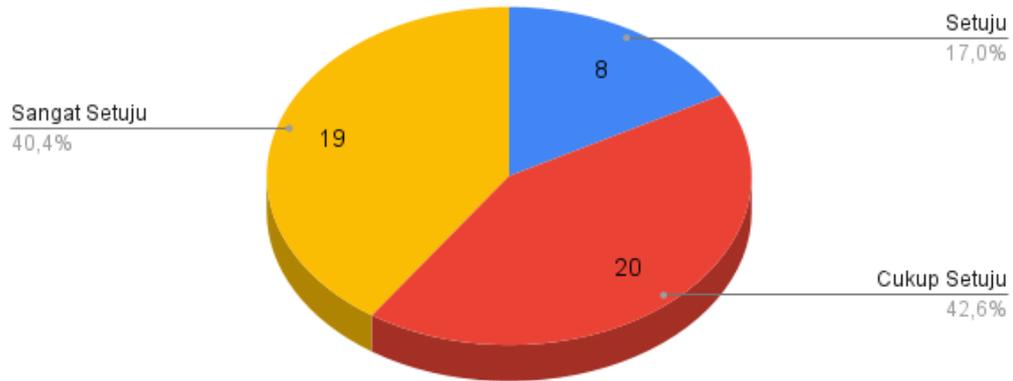


*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas mengenai *fintech* memiliki tampilan yang menarik terdapat 5 responden menyatakan tidak setuju, 20 responden menyatakan setuju, 19 responden menyatakan cukup setuju dan 3 responden menyatakan sangat setuju. Artinya, meskipun terdapat responden yang menyatakan setuju terhadap tampilan *fintech* menarik namun masih terdapat beberapa responden yang menyatakan tidak menarik.

**Gambar 4.11 *Fintech* memberikan informasi produk dengan lengkap dan jelas**

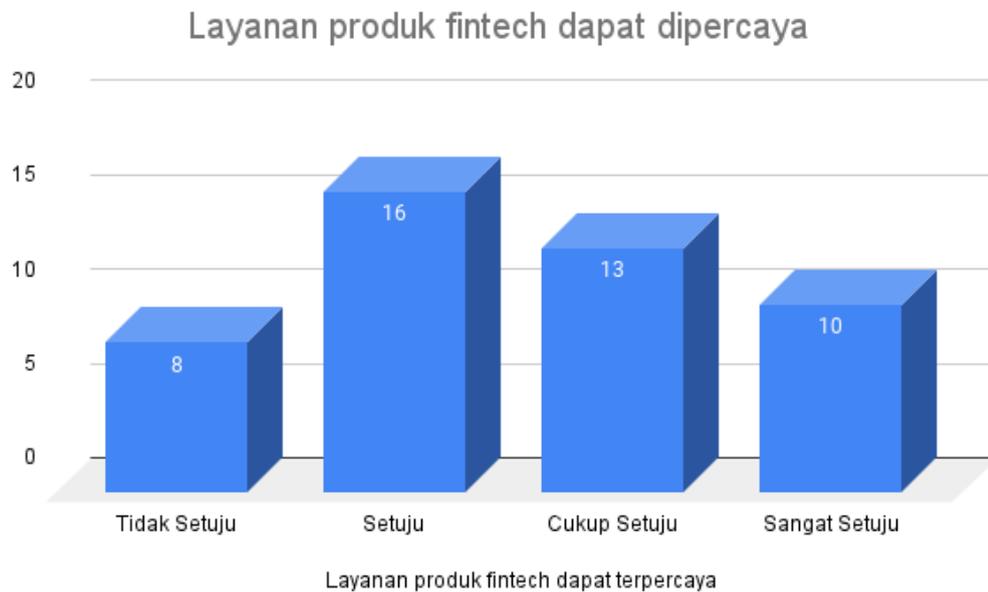
Platform fintech memberikan informasi produk dengan lengkap dan jelas



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari gambar diatas dapat dilihat mengenai *fintech* memberikan informasi produk dengan lengkap dan jelas terdapat 19 responden yang menyatakan sangat setuju, 8 responden menyatakan setuju dan 20 responden menyatakan cukup setuju. Artinya, dapat disimpulkan bahwa responden setuju jika *fintech* memberkan informasi produk dengan lengkap dan jelas.

**Gambar 4.12 Layanan produk *fintech* dapat dipercaya**



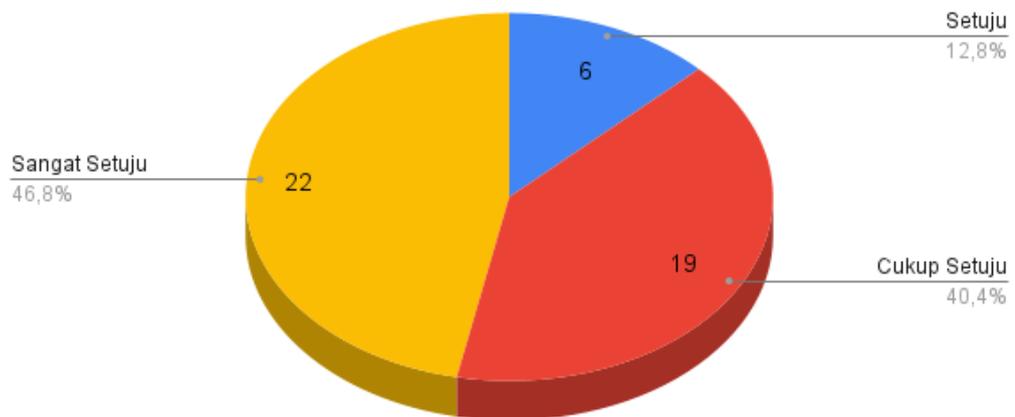
*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas dapat dilihat bahwa mayoritas pelanggan setuju bahwa produk *fintech* dapat dipercaya dimana terdapat 16 responden menyatakan sangat setuju, 13 responden menyatakan cukup setuju, 10 responden menyatakan sangat setuju dan terdapat 8 responden menyatakan tidak setuju. Artinya, meskipun sebagian besar masyarakat menyatakan bahwa *fintech* dapat dipercaya namun masih terdapat sebagian masyarakat yang belum mempercayai produk *fintech*.

### 3. Layanan *Fintech*

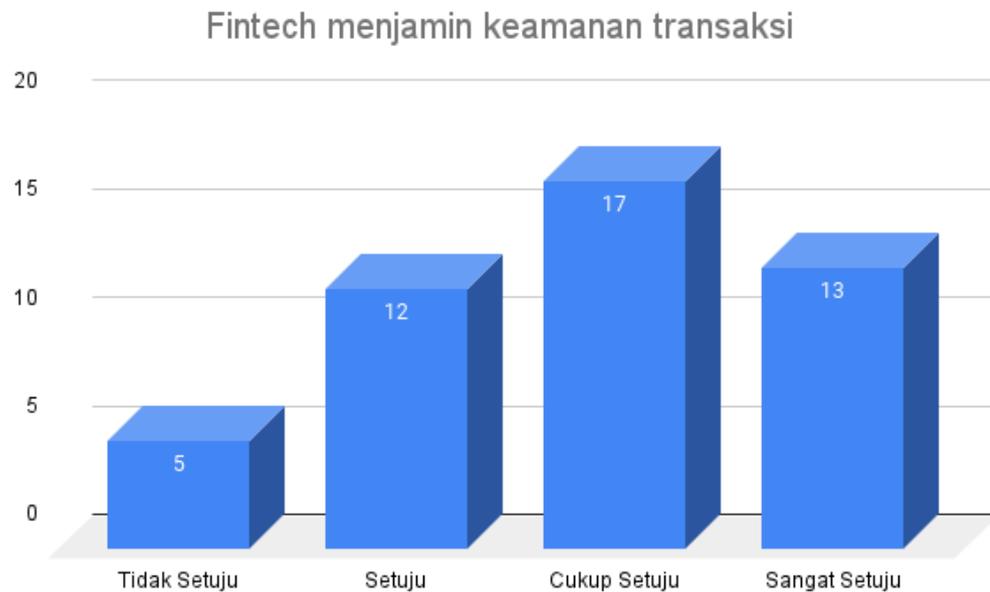
**Gambar 4.13 *Fintech* memberikan banyak manfaat**

Fintech memberikan banyak manfaat untuk saya



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas mengenai *fintech* memberikan banyak manfaat bagi konsumen dapat dilihat bahwa mayoritas responden setuju dengan presentase 22 responden atau 46,8% Sangat setuju, 6 responden atau 12,8% Setuju dan 19 responden atau 40,4% menyatakan cukup setuju. Artinya, bagi konsumen *fintech* memberikan banyak manfaat.

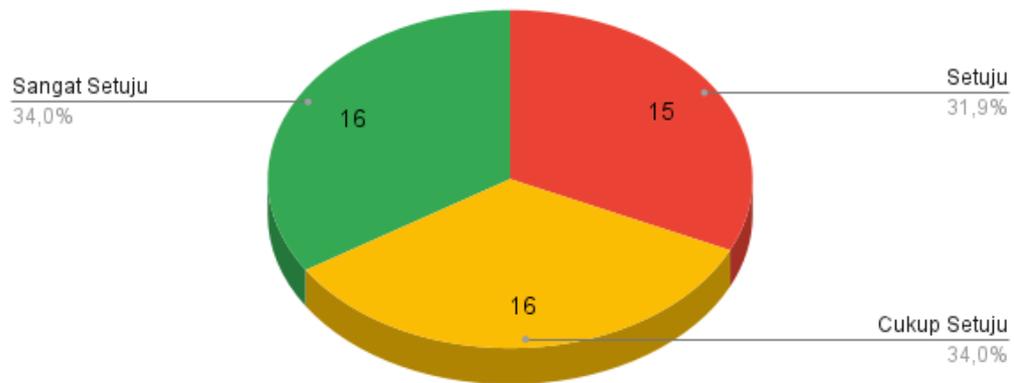
**Gambar 4.14 *Fintech* menjamin keamanan transaksi**

*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari pernyataan mengenai jaminan keamanan *fintech* mayoritas konsumen menyatakan setuju dimana 13 responden menyatakan sangat setuju, 17 responden menyatakan cukup setuju, 12 responden menyatakan setuju dan terdapat 5 responden yang menyatakan tidak setuju. Artinya, meskipun mayoritas responden menyatakan setuju namun masih terdapat sebagian responden yang menyatakan bahwa *fintech* belum memberikan jaminan keamanan transaksi bagi konsumen.

**Gambar 4.15 *Fintech* memberikan penawaran harga yang menarik**

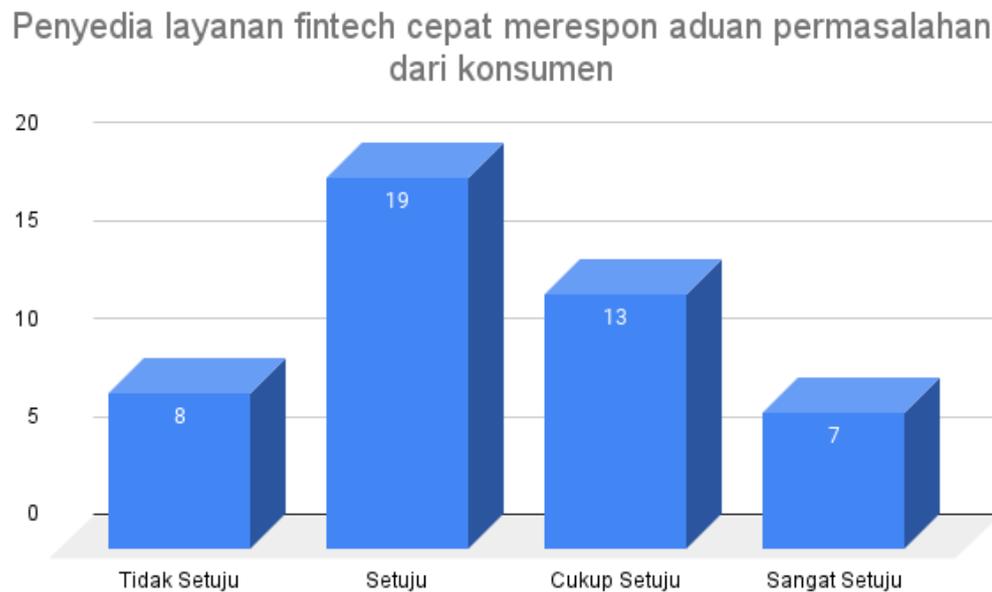
Fintech memberikan penawaran harga dan penawaran yang menarik



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas dalam pernyataan *fintech* memberikan penawaran harga yang menarik terdapat 16 responden yang menyatakan sangat setuju, 16 responden menyatakan cukup setuju dan terdapat 15 responden yang menyatakan setuju. Artinya, saat ini masyarakat menyatakan setuju bahwa *fintech* memberikan penawaran harga dan produk yang menarik.

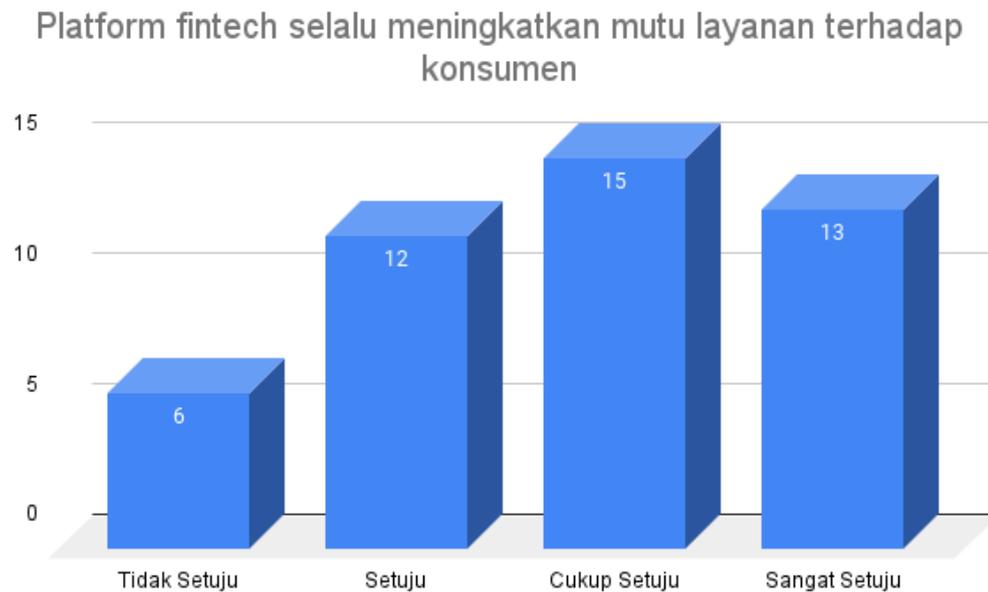
**Gambar 4.16 *Fintech* cepat dalam merespon aduan permasalahan konsumen**



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas mengenai pernyataan *fintech* memberikan respon yang cepat terhadap permasalahan konsumen terdapat 19 responden menyatakan setuju, 13 responden menyatakan cukup setuju, 7 responden menyatakan sangat setuju dan 8 responden menyatakan tidak setuju. Artinya, penyedia layanan *fintech* harus lebih memperbaiki layanan kepada konsumen mengenai layanan terhadap aduan permasalahan konsumen.

**Gambar 4.17 Fintech cepat dalam merespon aduan permasalahan konsumen**



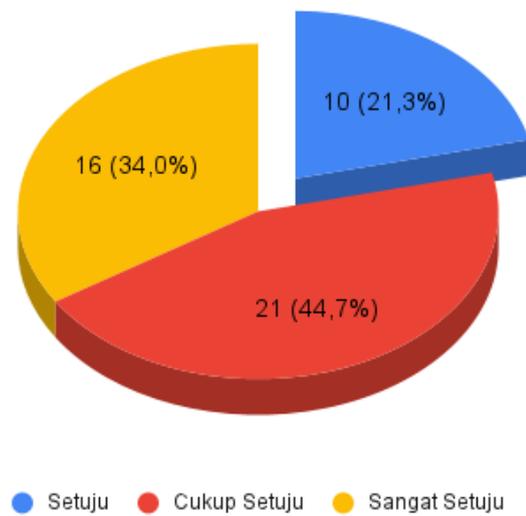
*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas mengenai platform fintech selalu meningkatkan mutu layanan terhadap konsumen terdapat 15 responden yang menyatakan cukup setuju, 12 responden menyatakan setuju, 13 responden menyatakan sangat setuju dan terdapat 6 responden yang menyatakan tidak setuju. Artinya, platform fintech harus lebih meningkatkan mutu pelayanan karena meskipun terdapat mayoritas yang menyatakan bahwa platform fintech selalu meningkatkan mutu layanan tetapi, masih terdapat sebagian besar masyarakat yang menyatakan tidak setuju.

#### 4. Fitur *Fintech*

##### Gambar 4.18 *Fintech* memberikan berbagai alternative pelayanan

Platform fintech memberikan berbagai alternatif pelayanan

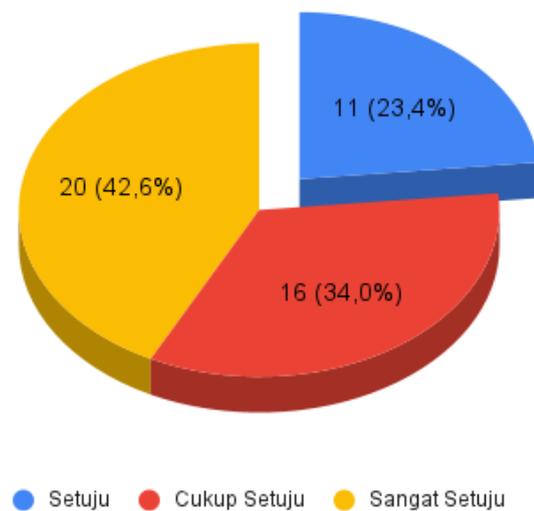


Sumber : Data primer diolah, 2022

Dari data diatas mengenai pernyataan platform fintech memberikan berbagai alternatif pelayanan terdapat 21 responden atau 44,7% menyatakan cukup setuju, 10 atau 21,3% menyatakan setuju dan 16 responden atau 34% menyatakan sangat setuju. Artinya, mayoritas menyatakan setuju bahwa platform fintech memberikan berbagai alternatif pelayanan bagi konsumen.

**Gambar 4.19 Fintech memberikan transaksi yang cepat**

Platform fintech memberikan transaksi yang cepat



*Sumber : Data primer diolah, 2022*

Dari data diatas mengenai platform fintech memberikan transaksi yang cepat dapat dilihat bahwa terdapat 20 responden atau 42,6% menyatakan sangat setuju, 16 responden atau 34% menyatakan cukup setuju dan 11 responde atau 23,4% menyatakan setuju. Artinya, dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat setuju bahwa platform fintech memberikan transaksi yang cepat bagi konsumen.

## BAB V

### KESIMPULAN & SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari penelitian mengenai analisa perkembangan fintech di kota medan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Transaksi keuangan digital atau *fintech* di kota Medan mengalami peningkatan setiap tahunnya, dimana 70% transaksi *fintech* di Provinsi Sumatera Utara berada di Kota Medan.
2. Pada akses pengguna, Pengguna *fintech* didominasi oleh masyarakat dengan rentang usia 17 – 40 tahun. Dimana, usia diatas 40 tahun menganggap bahwa transaksi melalui *fintech* tidak aman dan mereka sudah terbiasa menggunakan cara konvensional
3. Terdapat banyak masyarakat yang menyatakan transaksi *fintech* belum memiliki tingkat keamanan yang mumpuni unntuk melindungi transaksi konsumen, sehingga masyarakat masih ragu dalam penggunaan *fintech* sebagai alternatif transaksi.

#### 5.2. Saran

1. Sebagai kota metropolitan dan ibukota Provinsi Sumatera Utara akses keuangan digital harus lebih ditingkatkan untuk mendukung dan mempermudah transaksi digital dengan meningkatkan penyediaan akses jaringan yang memadai.
2. Platform fintech harus lebih mensosialisasikan bagaimana penggunaan platform fintech sehingga penggunaan *fintech* dapat dinikmati oleh semua kalangan tanpa terkecual.

3. Dalam proses transaksi baik penyedia layanan *fintech* maupun pemerintahan harus saling bekerjasama untuk meningkatkan keamanan transaksi digital sehingga dapat membuat masyarakat merasa aman dalam bertransaksi melalui *fintech*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Erani Yustika,” *Perekonomian Indonesia*” BPFE- UNIBRAW, Malang, 2019.
- Aaron, M., Rivadeneyra, F., and Sohal, S.(2017). *Fintech : Is this time different? A framework for assessing risks and opportunities for Central Banks. Bank of Canada Staff Discussion Paper 2017-10 (July)*. Canada : Bank of Canada
- Arner, Douglas W. et. al. 2015. *The Evolution of Fintech: A New Post-Crisis Paradigm?*. Georgetown Journal of International Law
- Ah Supangkat. (2017). *Pengaruh Citra Merek, Kualitas Produk, Harga terhadap keputusan pembelian tas di Intako*. Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen volume 6, no 9.
- Engel. James.F.Roger. D.Black Well And Paul.W.Miniard, 1995.,*Perilaku Konsumen*.Jakarta.Bina Rupa Aksara.Hal. 3.
- Kotler, Philip; Armstrong, Garry, 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran,Jilid 1*, Erlangga, Jakarta.
- Kuncoro, Mudrajad. 2013. *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*,Edisi keempat. Erlangga. Jakarta.
- Mishkin, Frederic S. 2008. *Ekonomi Uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan*. Edisi 8. Salemba Empat : Jakarta.
- Mustikasari&Noviardy (2020) *pengaruh financial technology dalam meningkatkan literasi keuangan usaha mikro kecil dan menengah kota Palembang*. Diploma thesis, Universitas Bina Darma.

- Pristin Prima Sari. 2019. *Pengaruh Financial Teknologi terhadap kepuasan keuangan dengan capaian keuangan sebagai variabel mediasi*. Yogyakarta.
- Prasetyo, B., & Trisyanti, D. (2019). Prosiding SEMATEKSOS 3 “*Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0*” REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial,
- Robert S. Pindyck and Daniel L. Rubinfeld. *Microeconomics..* New Jersey: Pearson Education, Inc., 2012
- Sukirno, Sadono. 2011. *Makro Ekonomi, Teori Pengantar*. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3. Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

**PERMOHONAN JUDUL PENELITIAN**

No. Agenda: 202/JDL/SKR/EP/FEB/UMSU/18/10/2021

Kepada Yth.  
**Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan**  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di Medan

Medan, 18/10/2021

Dengan hormat.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Deni prayoga  
NPM : 1505180042  
Program Studi : Ekonomi Pembangunan  
Konsentrasi : -

Dalam rangka proses penyusunan skripsi, saya bermohon untuk mengajukan judul penelitian berikut ini:

Identifikasi Masalah : Bagaimana persepsi masyarakat terhadap perkembangan pinjaman online

Rencana Judul : 1. Analisis persepsi masyarakat terhadap perkembangan pinjaman online di kota medan  
2. Analisis perkembangan financial technology (FINTECH) di kota medan  
3. Pengaruh FINTECH terhadap perilaku masyarakat

Objek/Lokasi Penelitian : Masyarakat Kota Medan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya  
Pemohon

(Deni prayoga)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3. Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

**PERSETUJUAN JUDUL PENELITIAN**

Nomor Agenda: 202/JDL/SKR/EP/FEB/UMSU/18/10/2021

Nama Mahasiswa : Deni prayoga  
NPM : 1505180042  
Program Studi : Ekonomi Pembangunan  
Konsentrasi : -  
Tanggal Pengajuan Judul : 18/10/2021  
Nama Dosen pembimbing\*) : Drakaitan Sapna M.Si  
Judul\*\*) : .....

Disahkan oleh:  
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan

(Dr. Prawidya Hariani RS., SE., M.Si.)

Medan, .....

Dosen Pembimbing

  
(.....)

Ceterangan:

\*) Diisi oleh Pimpinan Program Studi

\*\*) Diisi oleh Dosen Pembimbing

Setelah disahkan oleh Prodi dan Dosen pembimbing, scan/foto dan uploadlah lembaran ke-2 ini pada form online "Upload Pengesahan Judul Skripsi"



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3. Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

**PERSETUJUAN JUDUL PENELITIAN**

Nomor Agenda: 202/JDL/SKR/EP/FEB/UMSU/18/10/2021

Nama Mahasiswa : Deni prayoga  
NPM : 1505180042  
Program Studi : Ekonomi Pembangunan  
Konsentrasi : -  
Tanggal Pengajuan Judul : 18/10/2021  
Nama Dosen pembimbing\*) : Drabaitan Sayna M.Si  
.....  
.....  
Judul\*\*) : .....  
.....  
.....

Disahkan oleh:  
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan

(Dr. Prawidya Hariani RS., SE., M.Si.)

Medan, .....

Dosen Pembimbing

Keterangan:

\*) Diisi oleh Pimpinan Program Studi

\*\*) Diisi oleh Dosen Pembimbing

Setelah disahkan oleh Prodi dan Dosen pembimbing, scan/foto dan uploadlah lembaran ke-2 ini pada form online "Upload Pengesahan Judul Skripsi"





**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini 14 Maret 2022 telah diselenggarakan seminar Proposal Program Studi Ekonomi Pembangunan  
 merangkai bahwa :

**N a m a** : Deni Prayoga  
**N .P.M.** : 1505180041  
**Tempat / Tgl.Lahir** : Balam Sempurna Riau, 07 Mei 1991  
**Alamat Rumah** : Dusun Dalam Sari  
**JudulProposal** : Analisis Perkembangan Financial Technology (Fintech) Di Kota Medan  
 Disetujui / tidak disetujui \*)

Item	Komentar
Judul	.....
Bab I	.....
Bab II	.....
Bab III	.....
Lainnya	.....
Kesimpulan	<input checked="" type="checkbox"/> Lulus <input type="checkbox"/> Tidak Lulus

Medan, 14 Maret 2022

**TIM SEMINAR**

Ketua

Dr.Prawidya Hariani RS, SE.,M.Si.

Pembimbing

Dra. Lailan Safina Hasibuan, M.Si

Sekretaris

Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.

Pembanding

Dr. Prawidya Hariani Rs., SE., M.Si



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Tel. (061) 6624567 Ext: 304 Medan 220238



**PENGESAHAN PROPOSAL**

Berdasarkan hasil Seminar proposal Program Studi Ekonomi Pembangunan yang diselenggarakan pada hari **14 Maret 2022** menerangkan bahwa:

Nama : Deni Prayoga  
N .P.M. : 1505180041  
Tempat / Tgl.Lahir : Balam Sempurna Riau, 07 Mei 1991  
Alamat Rumah : Dusun Dalam Sari  
JudulProposal : Analisis Perkembangan Financial Technology (Fintech) Di Kota Medan

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi Syarat untuk menulis Skripsi dengan pembimbing : *Dra. Lailan Safina Hasibuan, M.Si*

Medan, 14 Maret 2022

**TIM SEMINAR**

Ketua

Dr.Prawidya Hariani RS,SE.,M.Si.

Sekretaris

Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.

Pembimbing

Dra. Lailan Safina Hasibuan, M.Si

Pembanding

Dr. Prawidya Hariani Rs., SE., M.Si

Diketahui / Disetujui  
A.n. Dekan  
Wakil Dekan - I

Assoc.Prof. Dr. ADE GUNAWAN, S.E., M.Si.