

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang sangat cepat dan menjadi semakin maju. Contoh dari teknologi tersebut adalah internet. Padahal internet sendiri merupakan sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia. Penggunaan internet dan telepon seluler tidak hanya sekedar untuk mencari berbagai informasi dan ngobrol, masyarakat saat ini menjadikan internet terutama *e-commerce*. Menurut (Sabadmin, 2020) dampak positif menggunakan *e-commerce* yakni jangkauan pasar lebih luas, *fleksibel*, meningkatkan pendapatan dan mengurangi resiko biaya lainnya, pelayanan lebih maksimal, dan *feedback* berupa ulasan dari pembeli yang dapat dijadikan sebagai tolok ukur suatu usaha. Perdagangan jual/beli *online* atau *e-commerce* di Indonesia adalah kegiatan mendistribusikan, menjual, membeli dan memperdagangkan barang (barang dan jasa) dengan menggunakan jaringan komunikasi seperti internet, televisi atau jaringan komputer lainnya. Meskipun *e-commerce* menawarkan kemudahan dan kenyamanan, namun juga membawa risiko keamanan. Pengertian keamanan sendiri yaitu suatu proteksi atau perlindungan pada sumber-sumber fisik dan konseptual dari bahaya alam atau manusia. Keamanan terhadap sumber konseptual meliputi data dan informasi. Isu teratas dalam lingkungan *e-commerce* saat ini, yaitu privasi dan masalah keamanan pada data pribadi (Yazdanifard, 2020). Data pribadi seperti nama, alamat, nomor telepon, dan informasi keuangan bisa dengan mudah dicuri atau disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Ancaman keamanan data pribadi pada pengguna *e-commerce* sangatlah beragam, termasuk serangan *malware*, *phishing*, *hacking*, dan pencurian identitas. Risiko yang ditimbulkan dari pelanggaran keamanan data pribadi tidak hanya dapat merugikan pengguna secara finansial, namun juga dapat merusak reputasi pengguna di masyarakat.

Beberapa tahun terakhir munculnya fenomena media sosial dari Facebook,

Twitter, *LinkedIn*, *Path*, dan media sosial lainnya menandakan kemunculan perusahaan *startup* dunia yang merambah hingga Indonesia. Potensi pasar *e-commerce* dan bisnis aplikasi digital yang luas kedepan, mengundang para calon wirausaha untuk berlomba-lomba mendirikan perusahaan pemula atau lebih dikenal dengan *startup*. *Startup* merujuk pada perusahaan yang belum lama beroperasi dan berada dalam fase pengembangan untuk menemukan pasar yang tepat. Namun pada kenyataannya, *startup* lebih condong ke perusahaan yang bergerak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan internet karena biasanya beroperasi melalui *website* (Ira Ariati, Dudi Rudianto, 2024).

Perkembangan *startup* di Indonesia memang cukup pesat, sekarang ini setidaknya terdapat lebih dari 1500 *startup* lokal di Indonesia yang tentunya akan bertambah seiring dengan semakin naiknya jumlah pengguna internet di Indonesia. *Startup* yang tumbuh di Indonesia tidak selalu bergerak dibidang *e-commerce* (toko *online*), ada jenis bisnis *online* lain yang juga mulai banyak tumbuh di Indonesia yaitu *financial technology* atau lebih dikenal dengan sebutan *FinTech* Indonesia. Tujuan bisnis ini adalah untuk membuat masyarakat lebih mudah mengakses produk-produk keuangan, mempermudah transaksi dan juga meningkatkan literasi keuangan. *FinTech* Indonesia memiliki banyak jenis, antara lain *startup* pembayaran, peminjaman, perencanaan keuangan, investasi ritel, pembiayaan, remitansi, dan riset keuangan. Pada dasarnya, *FinTech* adalah ‘pengganggu’ akses pada status *quo*, inklusi, dan interaksi dengan pasar keuangan, pendorong pada perkembangan pasar dan sebuah kompetisi dengan memberikan kesempatan bagi konsumen untuk menikmati *customer experience* yang lebih baik. Kehadiran *FinTech* merupakan peluang untuk terus meningkatkan perkembangan sektor jasa keuangan termasuk mendorong program inklusi keuangan. Karenanya, *FinTech* harus mampu mengatasi tantangan untuk senantiasa dapat memastikan kehandalan, efisiensi dan keamanan dari transaksi *online* agar tidak merugikan konsumen (Horst Treiblmaiera, Christian Sillaber, 2023).

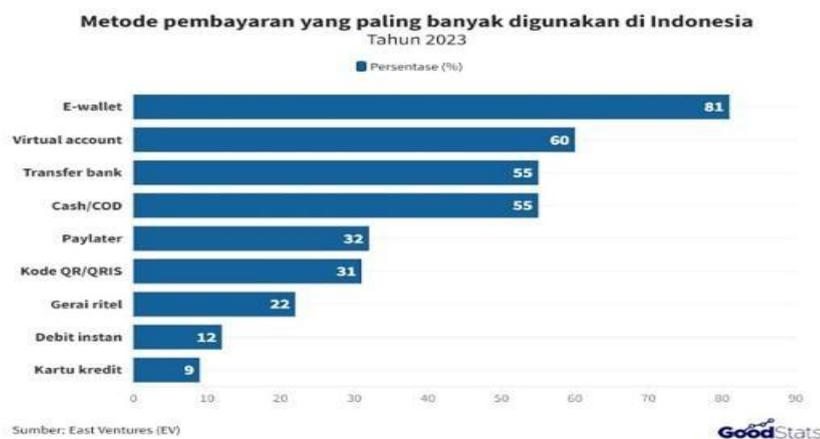
Fenomena teknologi digital saat ini berkembang sedemikian pesat sehingga banyak sistem dan perangkat baru yang bermunculan Teknologi digital telah menyebar dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini karena teknologi digital telah memungkinkan untuk digunakan di hampir setiap aspek kehidupan, termasuk

belanja, transportasi, keuangan, pariwisata dan kegiatan ekonomi lainnya. Kehidupan masyarakat telah berubah sebagai akibat dari perkembangan teknologi digital. Saat ini manusia hidup berdampingan dengan gadget, internet dan fasilitas layanan berbasis teknologi digital, sehingga memudahkan aktivitas sehari-hari. Hal ini lah yang mendorong perkembangan bisnis berbasis teknologi digital, salah satunya adalah *Financial Technology (Fintech)*.

Gambar 1.1 Sistem Pembayaran yang populer dipakai di Indonesia

Sumber: GoodStats dari East Ventures (2022)

Berdasarkan Data Persentase GoodStats yang dilansir dari laporan East



Metode pembayaran terpopuler di Indonesia 2022 | Goodstats

Ventures (EV) diatas, Dompert Digital menjadi sistem pembayaran yang populer dipakai di Indonesia dengan persentase sebesar 81%. Menurut Populix tahun 2022, perkembangan penggunaan E-Wallet ini dipicu karena potensi ekonomi digital Indonesia sangat besar. Dengan penetrasi internet dan pertumbuhan informasi serta teknologi yang semakin luas, Indonesia telah menjadi pasar yang matang untuk layanan keuangan digital terutama karena mayoritas penduduknya belum memiliki akses ke layanan perbankan. Hal ini terbukti dengan kesuksesan Indonesia yang menjadi pemain utama dalam ranah digital di kawasan Asia Tenggara pada Tahun 2022. Selain itu, kegunaan *E-Wallet* yang nyaman dan praktis menjadi alasan lain masyarakat Indonesia banyak menggunakan *E-Wallet* dalam kegiatan transaksi sehari-harinya. Pengguna tidak perlu membawa uang tunai secara langsung, tidak perlu menyimpan kembalian uang receh di setiap 3 transaksi karena pembayaran

dapat dilaksanakan secara cepat melalui pemindaian *QRIS*.



Gambar 1.2 Aplikasi Dompot Digital yang kerap dipakai di Indonesia
Sumber: GoodStats dari Populix (2022)

Berdasarkan Data Persentase GoodStats yang dilansir dari Populix diatas, menunjukkan bahwa E-Wallet GoPay berhasil menduduki peringkat pertama dari penggunaan E-Wallet yang sering diakses pada tahun 2022 dengan persentase sebanyak 88%, disusul oleh aplikasi Dana sebanyak 83%, OVO sebanyak 79%, ShopeePay sebanyak 76% dan disusul oleh E-Wallet lainnya. Menurut survei yang dilakukan oleh Populix, berbagai alasan utama yang membuat masyarakat memilih untuk menggunakan E-Wallet adalah karena kepraktisan (81%), integrasi dengan perdagangan elektronik atau E-Commerce (80%), kemudahan penggunaan (79%), penawaran *cashback* (70%), efisien waktu (69%), integrasi dengan aplikasi pemesanan transportasi online atau ride-hailing (67%), kenyamanan 4 (59%), memiliki beragam fitur (55%), keamanan (41%) dan rekomendasi dari keluarga atau teman (17%). Dalam menggunakan *E-Wallet* masyarakat Indonesia menghabiskan dua sampai tiga kali seminggu untuk transaksi pembelian di layanan perdagangan elektronik, transaksi di aplikasi pemesanan transportasi online, isi ulang pulsa atau kuota, membayar tagihan antara lain listrik, air serta kartu kredit, pengiriman uang ke keluarga lainnya, transaksi untuk tujuan investasi, transaksi penginapan, makan, tiket bioskop, tiket tol dan berlangganan hiburan sesuai

permintaan. Hampir seluruh kegiatan perekonomian sudah menggunakan uang elektronik sebagai sistem pembayaran. Kemudahan dalam sistem pembayaran mendorong masyarakat untuk melakukan transaksi terlebih lagi pada kelompok Generasi Z. KIC dan Zigi melakukan survei pada tahun 2021, ditemukan bahwa sebanyak 68% dari Generasi Z menggunakan E-Wallet sebagai sarana pembayaran. Menurut (Hadion Wijoyo, 2020), Generasi Z juga dikenal sebagai iGeneration atau Generasi Internet. Generasi Z terdiri dari remaja, pemuda, pelajar, mahasiswa, pekerja yang lahir pada Tahun 1995-2010 berumur 13-28 Tahun

Di sisi lain, masyarakat bengkalis terutama umkm seperti toko yang memakai digital seperti *QRIS*, Dana, Dompot Digital (*E-Wallet*), sebagai kelompok demografis yang aktif dalam penggunaan teknologi dan layanan *e-commerce*, termasuk UMKM Bengkalis, seringkali menjadi sasaran utama berbagai inovasi dalam dunia digital. Meskipun *e-commerce* menawarkan kemudahan dan kenyamanan, namun juga membawa risiko keamanan. Pengertian keamanan sendiri yaitu suatu proteksi atau perlindungan pada sumber-sumber fisik dan konseptual dari bahaya alam atau manusia. Keamanan terhadap sumber konseptual meliputi data dan informasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami bagaimana teknologi *Fintech* dapat berdampak pada keamanan, risiko, ancaman, dan strategi data dalam transaksi keuangan online, khususnya di kalangan masyarakat bengkalis.

Berdasarkan latar belakang diatas maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang " Pengaruh Keamanan, Resiko, Ancaman, Dan Strategi Data terhadap Digital Finance Transaksi (Studi Kasus UMKM Bengkalis)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang , maka dapat di rumuskan permasalahan yang akan dibahas guna membangun hipotesis untuk riset selanjutnya yaitu :

1. Apakah keamanan berpengaruh terhadap penggunaan *finance* digital transaksi?
2. Apakah resiko berpengaruh terhadap penggunaan *finance* digital transaksi?
3. Apakah ancaman berpengaruh terhadap penggunaan *finance* digital transaksi?
4. Apakah strategi data berpengaruh terhadap penggunaan *finance* digital transaksi?
5. Apakah keamanan, resiko, ancaman, dan strategi data berpengaruh terhadap penggunaan *finance* digital transaksi?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka diperlukan adanya batasan masalah untuk memudahkan peneliti dalam menggali masalah. Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Keamanan, Resiko, Ancaman, Dan Strategi Data terhadap Digital Finance Transaksi (Studi Kasus UMKM Kabupaten Bengkalis).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dikemukakan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh keamanan terhadap penggunaan *finance digital* transaksi
2. Untuk mengetahui pengaruh risiko akan terhadap penggunaan *finance digital* transaksi
3. Untuk mengetahui pengaruh ancaman terhadap penggunaan *finance digital* transaksi
4. Untuk mengetahui pengaruh strategi data terhadap penggunaan *finance digital* transaksi
5. Untuk mengetahui pengaruh keamanan, risiko, ancaman dan strategi data akan berpengaruh terhadap penggunaan *finance digital* transaksi

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian tidak hanya memiliki tujuan penelitian, namun juga memiliki manfaat penelitian. Manfaat penelitian kemungkinan dapat diterapkan oleh pihak-pihak pembaca atau yang lainnya. Maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan harapan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan riset-riset selanjutnya terkait dengan penelitian dampak penggunaan teknologi *blockchain* terhadap keamanan, risiko, ancaman, dan strategi data dalam

transaksi keuangan *online* pada *e-commerce*: studi kasus mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis yang lebih sempurna dengan ditambahkan variabel-variabel lain serta metode pengukuran kinerja yang lebih disempurnakan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak akademisi sebagai bahan masukan yang memiliki manfaat bagi penelitian sejenis selanjutnya.

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang Pengaruh Keamanan, Resiko, Ancaman, Dan Strategi data terhadap penggunaan *Finance* digital transaksi: studi kasus UMKM Bengkalis. Selain itu, penelitian ini merupakan syarat untuk mengikuti ujian skripsi untuk mendapatkan gelar Diploma IV Program Studi Akuntansi Keuangan Publik Politeknik Negeri Bengkalis.