

PENGARUH *FINTECH* DAN *E-COMMERCE* TERHADAP KEPUASAN KEUANGAN PADA PELAKU UMKM

Ivan Permana ¹, Dewi Widyaningsih ^{2*}, Afiza Regita Cahyani ³

¹Universitas STEKOM Semarang, Program Studi S1 Bisnis

Email: ivan@stekom.ac.id

²Universitas STEKOM Semarang, Program Studi S1 Bisnis

Email: dewi@stekom.ac.id *

³Universitas STEKOM Semarang, Program Studi S1 Bisnis

Email: afizacahyani06@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 28 September 2021

Received in revised form 1 Oktober 2021

Accepted 14 Oktober 2021

Available online 15 Oktober 2021

ABSTRACT

This study aims to see how much influence the financial technology variable with the e-commerce variable has on the financial satisfaction variable in the city of Salatiga, Central Java province. Data collection was carried out for one month using Googleform to find out answers related to research variables and respondent biodata. Respondents consist of SMEs in the city of Salatiga with a total of 100 respondents. The assessment of the answers to the questionnaire uses a Likert scale. The data analysis method used multiple linear regression assisted by SPSS 23 software to process it. The final result shows that financial technology and e-commerce variables have a significant influence on financial satisfaction. The e-commerce variable is the most dominant in achieving optimal financial satisfaction for respondents.

Keywords: *Financial technology, E-commerce, Financial satisfaction, Salatiga*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh diantara variabel financial technology dengan variabel e-commerce terhadap variabel kepuasan keuangan di kota Salatiga, provinsi Jawa Tengah. Pengambilan data dilakukan selama satu bulan dengan menggunakan Googleform untuk mengetahui jawaban terkait variabel penelitian serta biodata responden. Responden terdiri dari para pelaku UMKM di kota Salatiga dengan jumlah 100 responden. Penilaian jawaban kuesioner menggunakan skala likert. Metode analisis data menggunakan regresi linier berganda dibantu perangkat lunak SPSS 23 untuk mengolahnya. Hasil akhirnya menunjukkan variabel financial technology serta variabel e-commerce memberikan pengaruh yang cukup signifikan pada kepuasan keuangan. Variabel e-commerce menjadi yang paling dominan dalam mencapai kepuasan keuangan yang optimal bagi responden.

Kata Kunci: Financial technology, E-commerce, Kepuasan keuangan, Salatiga

1. PENDAHULUAN

Sektor ekonomi di era digital membuat banyak pelaku usaha yang mayoritas di Indonesia didominasi oleh Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) mulai belajar memahami transaksi online atau dengan media digital, salah satunya e-commerce. Pandemi covid-19 yang datang pada awal tahun 2020 membuat banyak masyarakat pengusaha yang selama ini belum melek akan dunia ekonomi digital dipaksa untuk belajar agar bisnisnya tetap eksis disaat terdapat larangan kerumunan, pembatasan interaksi yang menyebabkan roda perekonomian cukup terganggu.

Meningkatnya transaksi ekonomi digital, tidak hanya mengubah perilaku masyarakat dalam pembelian produk melalui e-commerce tetapi juga meningkatkan perekonomian dengan berbagai produk turunannya seperti financial technology, dimana memiliki kontribusi kepada negara sebesar 25,9 triliun rupiah [1]. *Financial technology* merujuk pada sistem keuangan dengan basis teknologi yang didalamnya terdapat teknologi, produk serta layanan yang memiliki dampak pada sistem moneter dan keuangan serta efisiensi dan keandalan dalam sistem pembayaran [2].

Munculnya financial technology memberikan kesempatan yang luas, khususnya bagi para pelaku UMKM terkait akses terhadap produk keuangan serta meningkatnya literasi keuangan. Selain itu *financial technology* bisa dipahami sebagai salah satu solusi bagi para pelaku UMKM yang memiliki keterbatasan akses modal di perbankan serta dapat membantu kelancaran transaksi melalui aplikasi *digital payment*, *e-money* dan *e-wallet* dalam mempercepat transaksi serta memudahkan pencatatan keuangan. Produk *financial technology* yang mendominasi di Indonesia dipegang oleh *e-money* sebesar 80,2% dan *paylater* sebesar 68,9% [3].

E-commerce yang semakin masif dan didukung *financial technology* yang cukup berkembang membuat masyarakat merasa puas akan kondisi keuangannya. Kepuasan keuangan merupakan sebuah keadaan kondisi keuangan yang secara finansial sehat serta memiliki kebahagiaan dan tidak merasa khawatir dengan keadaan keuangan yang dimiliki. Berdasarkan data dari *dailysocial.id* di tahun 2021, dimana jumlah seluruh dana investor di bidang *financial technology* meningkat 75% dari 555 juta dollar Amerika di tahun 2020 menjadi 974 juta dollar Amerika di tahun 2021 [3].

Penelitian yang dilakukan oleh Fachrizi, Purwanto, dan Bustaram (2021) dalam mengukur tingkat kepuasan keuangan para pelaku UMKM di Pamekasan Madura terhadap financial technology memperlihatkan kinerja keuangan pada UMKM bisa meningkat serta dapat memediasi pengaruh dalam penggunaan financial technology terhadap kepuasan keuangan pelaku UMKM di Pamekasan Madura. Affan Widyastuti [4] juga menemukan bahwa perilaku responden yaitu pelaku UMKM memperlihatkan hanya terfokus pada promosi serta pencegahan akan memiliki pengaruh pada tindakan menjalankan mitigasi risiko, sehingga apabila mitigasi risiko semakin tinggi yang dijalankan oleh pelaku UMKM maka niat dalam memakai *financial technology* juga akan meningkat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Financial Technology

Fintech adalah sebuah sistem teknologi dalam keuangan yang bisa menghasilkan sebuah pelayanan, produk, teknologi, suatu bisnis dan bisa memberikan pengaruh pada stabilitas keuangan serta stabilitas moneter [5]. Dalam industri *Fintech* (*financial technology*) adalah salah satu metode dalam pelayanan *financial service* dalam era digital yang sedang naik daun saat ini [2].

Menurut Sugiarti [6] dalam Mustikasari dan Noviardy [5], jenis layanan dalam *Financial Technology* diklasifikasikan menjadi :

a. *Payment, Settlement dan Clearing*

Merupakan jenis *Fintech* dimanfaatkan untuk mengoperasional sebuah layanan dalam sebuah sistem pembayaran, baik di dalam lembaga bank atau industri perbankan.

b. *Market Aggregator*

Merupakan jenis *Fintech* dimanfaatkan untuk pengumpulan data serta pengelolaan data yang bisa digunakan konsumen dalam pengambilan keputusan.

c. *Risk and Investment Management*

Merupakan jenis *Fintech* dimanfaatkan untuk perencanaan yang berbentuk digital.

d. *P2P (Peer to Peer Lending) dan Crowdfunding*

Crowdfunding merupakan teknik pembiayaan proyek usaha maupun unit usaha yang menuntut keterlibatan manusia secara luas. Sedangkan *P2P (Peer to Peer Lending)* merupakan jenis *Fintech* yang menghubungkan investor (pemberi pinjaman uang) kepada individu (peminjam), dimana investor mendapatkan keuntungan berupa bunga dengan media online.

2.2. Kepuasan Keuangan

Menurut Hira dalam Fachrizi, Purwanto, dan Bustaram [2], mendefinisikan kepuasan keuangan sebagai rasa puas seseorang terhadap penghasilan yang didapatkan, dimana wanita mempunyai tingkat kepuasan keuangan yang rendah dibandingkan laki-laki. Menurut Roob and Woodyard dalam Hakim, Sunarti, dan Herawati [7], kepuasan keuangan merupakan persepsi subyektif seseorang dari ketersediaan sumber daya finansial sendiri, dimana merupakan komponen penting dalam kesejahteraan masyarakat.

2.3. E-Commerce

E-commerce adalah bagian dari bisnis elektronik yang memiliki hubungan dengan aktivitas jual beli barang atau jasa melalui jaringan internet [8].

Berdasarkan sifat penggunaannya, e-commerce dibagi menjadi tiga bagian [9], antara lain :

a. *Business to consumer* (B2C)

Transaksi e-commerce dengan model Business to consumer (B2C) dilakukan oleh pelaku usaha kepada konsumen seperti transaksi jual beli pada umumnya yang melibatkan produk dan jasa retail kepada konsumen individu. Konsumen diberikan penawaran produk dan melakukan pembelian melalui aplikasi online. Contoh Business to consumer (B2C) di Indonesia seperti Tiket.com yang menjual tiket perjalanan untuk liburan.

b. *Business to Business* (B2B)

Transaksi e-commerce dengan model Business to Business (B2B) yang terjadi antara pelaku bisnis yang memiliki kebutuhan bisnis yang saling menguntungkan dalam menjual barang dan jasa. Kedua belah pihak saling memahami dan memahami bisnis yang dijalankan dan biasanya menggunakan Electronic Data Interchange (EDI) dalam proses jual belinya. Contoh Business to Business (B2B) seperti Bizzy.co.id yang bergerak di bidang distribusi logistik untuk memenuhi kebutuhan supply beberapa perusahaan secara online. Contoh lainnya adalah Ralali.com yang bergerak di bidang penjualan produk Maintenance, Repair, and Operational (MRO) ke korporasi.

c. *Consumer to Consumer* (C2C)

Transaksi e-commerce dengan model Consumer to Consumer (C2C) melibatkan konsumen yang menjual langsung ke konsumen lain. Consumer to consumer (C2C) biasanya dilakukan melalui aplikasi online yang disediakan oleh pihak ketiga sebagai platform. Contoh e-commerce model C2C di Indonesia seperti Tokopedia serta Bukalapak.

2.4. UMKM

UMKM merupakan suatu usaha yang bisa dibentuk oleh individu, beberapa orang maupun kelompok. orang atau lebih[5]. Kementerian Koperasi dan UKM mendefinisikan berbagai kriteria jenis-jenis UMKM di Indonesia [10], sebagai berikut :

- a. Usaha Mikro merupakan unit usaha ekonomi produktif yang memiliki kekayaan bersih maksimal sebesar 200 juta (exclude tanah+bangunan).
- b. Usaha Kecil merupakan unit usaha ekonomi produktif yang memiliki kekayaan bersih maksimal sebesar 1 milyar (exclude tanah+bangunan).
- c. Usaha Menengah merupakan unit usaha ekonomi produktif yang memiliki kekayaan bersih maksimal sebesar 200 juta s.d 1 milyar (exclude tanah+bangunan).

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Riset dilakukan pada objek penelitian dilaksanakan pada para pelaku UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah. Peneliti ingin lebih dalam menganalisis terkait pengaruh variabel *Financial Technology* dan *E-Commerce* terhadap kepuasan keuangan para pelaku UMKM.

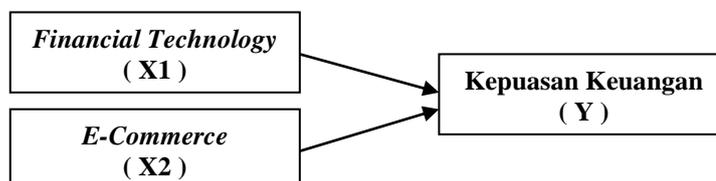
3.2. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel memakai teknik *non probability sample*. Jenisnya menggunakan *purposive sampling*, yaitu memilih sampel dengan subyektif dengan menggunakan *quota sampling* dengan memilih 100 orang pelaku UMKM di kota Salatiga untuk dijadikan responden dalam riset ini.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang dipakai dalam penelitian ini merupakan data primer dari para pelaku UMKM di kota Salatiga, dimana data dikumpulkan melalui aplikasi Googleform (*online questionnaire*) dengan beberapa butir pertanyaan terkait variabel penelitian (*financial technology*, *e-commerce*, dan kepuasan keuangan).

3.4. Kerangka Pemikiran.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Validitas

Dengan perangkat lunak SPSS versi 23.0 dengan mengolah data dari ketiga variabel : *Financial Technology* (X_1) dan *E-commerce* (X_2), Kepuasan Keuangan (Y) dengan beberapa butir pertanyaan dan diketahui hasilnya nilai dari r -hitung > r -tabel, sehingga dinyatakan datanya valid.

4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk instrumen pengukuran sebuah data yang dihasilkan dan disebut *reliable* [11]. Dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23.0 diketahui hasil riset ini hasilnya data penelitian dinyatakan *reliable* dengan parameter nilainya lebih besar dari nilai 0,6 [12].

4.3 Analisis Regresi Linier Berganda

Penelitian dilakukan dengan metode analisis menggunakan regresi linier berganda. Regresi adalah model yang digunakan untuk menganalisis pengaruh dari beberapa variabel independen terhadap satu variabel dependen [11]. Hasil dari analisis regresi linier berganda bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	3,245	1,339		2,423	,017
	Financial Technology	,339	,089	,381	3,801	,000
	E-commerce	,501	,110	,456	4,545	,000

a. Dependent Variable: Kepuasan Keuangan

4.4 Pengujian Hipotesis

H1 : *Financial Technology* (X_1) dan *E-commerce* (X_2) memberi pengaruh positif serta signifikan secara simultan terhadap variabel kepuasan keuangan.

H2 : *Financial Technology* (X_1) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel kepuasan keuangan.

H3 : *E-commerce* (X_2) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel kepuasan keuangan.

4.5 Uji t

a. Pengaruh variabel *Financial Technology* (X_1) terhadap variabel dependen kepuasan keuangan (Y), dengan variabel *Financial Technology* (X_1) mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil 0,05 yang memperlihatkan variabel *Financial Technology* memberikan pengaruh positif serta signifikan atas

variabel kepuasan keuangan dan membuat H2 diterima. Semakin meningkatnya sebuah nilai variabel *Financial Technology* maka diikuti kepuasan keuangan akan meningkat juga.

- b. Pengaruh variabel *E-commerce* (X_2) terhadap variabel dependen kepuasan keuangan (Y) dengan variabel kepuasan keuangan (X_2) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil 0,05 yang memperlihatkan variabel *E-commerce* memberikan pengaruh positif serta signifikan atas variabel kepuasan keuangan dan membuat H3 diterima. Semakin meningkatnya nilai dari variabel *E-commerce* maka kepuasan keuangan akan meningkat juga.

4.6 Uji Simultan

Pengujian dari uji simultan dapat kita saksikan pada tabel 2 yang mana F_{hitung} memiliki angka yang lebih besar dibandingkan nilai F_{tabel} dengan nilai signifikansi 0,000 atau $< 0,05$. Hasilnya diketahui seluruh variabel independen (tidak terikat) memiliki pengaruh signifikan dan secara simultan terhadap variabel dependen (terikat), sehingga hipotesis pertama (H1) diterima.

Tabel 2. Hasil Uji Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1121,824	2	560,912	81,643	,000 ^b
	Residual	666,416	97	6,870		
	Total	1788,240	99			

a. Dependent Variable: Kepuasan Keuangan

b. Predictors: (Constant), E-commerce, Financial Technology

4.7 Pembahasan Hasil Penelitian

- a. Pengaruh variabel *Financial Technology* Terhadap Kepuasan Keuangan

Dari hasil penelitian dan data yang diperoleh dari pengumpulan kuesioner pada seluruh responden pelaku UMKM di kota Salatiga, dapat diketahui jika variabel *financial technology* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan keuangan. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan uji parsial diketahui bahwa t_{hitung} *financial technology* sebesar 3,801 lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil penelitian ini tidak jauh berbeda dengan penelitian Fachrizi, Purwanto, dan Bustaram [2], dimana variabel kinerja keuangan bisa memediasi pengaruh variabel *financial technology* terhadap variabel kepuasan keuangan pada responden UMKM di pasar wilayah Kabupaten Pamekasan.

- b. Pengaruh variabel *E-commerce* Terhadap Kepuasan Keuangan

Dari hasil penelitian dan data yang diperoleh dari pengumpulan kuesioner pada seluruh responden pelaku UMKM di kota Salatiga, dapat diketahui jika variabel *e-commerce* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan keuangan. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan uji parsial diketahui bahwa t_{hitung} *e-commerce* sebesar 4,545 lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil penelitian Kurniawan, Maulan, dan Zusrony [9] juga mendukung penggunaan *e-commerce* berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa Universitas di Kota Semarang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Riset yang bertujuan untuk mengetahui *financial technology* dan *e-commerce* terhadap kepuasan keuangan pelaku UMKM kota Salatiga. *Financial technology* sangat berpengaruh pada kepuasan keuangan yang dimiliki responden dan terbukti penggunaan berbagai macam model pembayaran digital dengan sistem *financial technology* memudahkan transaksi bisnis pelaku UMKM. Begitu juga dengan variabel *e-commerce* yang juga mendapatkan respon yang bagus sebagai media penjualan digital yang mampu meningkatkan omset penjualan dan berdampak pada kepuasan keuangan.

Saran

Pengembangan riset selanjutnya diharapkan bisa tetap melanjutkan ketiga variabel, diantaranya financial technology, e-commerce, dan kepuasan keuangan pada para pelaku UMKM. Selain melanjutkan riset sebelumnya, diharapkan bisa menambah beberapa variabel lagi serta memperluas ruang lingkup riset agar bisa menghasilkan perbandingan riset yang komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Armilia and Y. Isbanah, "Faktor yang mempengaruhi kepuasan keuangan pengguna financial technology di Surabaya," *J. Ilmu Manaj.*, vol. 8, no. 1, pp. 39–50, 2019.
- [2] P. Purwanto and A. R. Fachrizi, "Pengaruh Financial Technology Terhadap Kepuasan Keuangan Pada UMKM Di Kabupaten Pamekasan," *Ekombis Sains J. Ekon. Keuang. dan Bisnis*, vol. 6, no. 1, pp. 21–28, 2021.
- [3] J. W. Chandra and G. Memarista, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Financial Satisfaction pada Mahasiswa Universitas Kristen Petra," *Finesta*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, 2015.
- [4] M. W. Affan and A. Widyastuti, "Perilaku UMKM Dalam Menggunakan Fintech: Fokus Regulatory dan Mitigasi Risiko," *J. Apl. Bisnis dan Manaj.*, vol. 8, no. 1, pp. 100–107, 2022.
- [5] Y. Mustikasari and A. Noviardy, "Pengaruh Financial Technology Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kota Palembang," *JIBM (Jurnal Ilm. Bina Manajemen)*, vol. 3, no. 2, pp. 147–155, 2020.
- [6] E. N. Sugiarti, N. Diana, and M. C. Mawardi, "Peran fintech dalam meningkatkan literasi keuangan pada Usaha Mikro Kecil Menengah di Malang," *J. Ilm. Ris. Akunt.*, vol. 8, no. 4, 2019.
- [7] F. A. Hakim, E. Sunarti, and T. Herawati, "Manajemen Keuangan dan Kepuasan Keuangan Istri pada Keluarga dengan Suami Istri Bekerja," *J. Ilmu Kel. dan Konsum.*, vol. 7, no. 3, pp. 174–182, 2014.
- [8] S. Ayu and A. Lahmi, "Peran E-commerce Terhadap Perekonomian Indonesia Selama Pandemi Covid-19," *J. Kaji. Manaj. Bisnis*, vol. 9, no. 2, p. 114, 2020.
- [9] D. Kurniawan, P. A. Maulan, and E. Zusrony, "Analysis Of E-Commerce Consumer Satisfaction Level With The Technology Acceptance Model (TAM)," *Int. J. Econ. Bus. Account. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 133–142, 2021.
- [10] S. N. Khafidloh, S. Hermuningsih, and A. Maulida, "Peran Fintech Terhadap Perkembangan UMKM di Yogyakarta," *Inov. J. Manaj.*, vol. 10, no. 2, pp. 93–99, 2021.
- [11] A. Ferdinand, *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis Dan Disertasi Ilmu Manajemen. Edisi kelima*. 2014.
- [12] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Cetakan ke VIII*. 2016.