

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman yang serba modern seperti sekarang, kehidupan manusia tidak dapat lepas dari teknologi. Munculnya teknologi tidak dapat dipungkiri menjadi salah satu hal yang memudahkan aktivitas manusia sehari-hari. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah berhasil menciptakan aneka media komunikasi dan internet yang dapat diakses melalui komputer secara global. Internet membawa berbagai sumber informasi dunia bagi manusia yang dapat diakses melalui komputer, laptop, dan *handphone*. Sebagian besar orang lebih memilih menggunakan *handphone* karena ukurannya yang kecil sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana. Salah satu bidang kehidupan yang mendapat imbas dari pertumbuhan internet ialah industri keuangan. Dengan adanya internet, masyarakat dapat melakukan transaksi keuangan secara non fisik, seperti membayar tagihan, menabung, berbelanja sampai peminjaman uang pun dapat dilakukan.

Menurut UU Nomor 11 Pasal 4 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pemanfaatan teknologi informasi dalam transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik, membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pikiran dan kemampuan dibidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab serta memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi. Salah satu inovasi pada industri keuangan yang sedang berkembang dengan pesat ialah *Financial Technology* atau yang disingkat dengan *Fintech*.

Menurut Asosiasi *Fintech* Indonesia pada tahun 2020, jumlah perusahaan *startup Fintech* yang terdaftar sebagai anggota AFTECH meningkat dari 24 menjadi 275 pada akhir tahun 2019, dan pada akhir tahun 2020 sudah mencapai 362 (Eviana dan Saputra, 2022). *Fintech* muncul pada abad ke-21 yang digunakan dalam penerapan teknologi *back-end* ke konsumen untuk transaksi keuangan. *Fintech* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis menjadi moderat dari konvensional, dengan awalan pembayaran harus bertemu atau bertatap muka dan membawa sejumlah uang kas, namun kini dapat melakukan transaksi pembayaran dengan jarak jauh hanya dalam hitungan detik saja (Suharyati dan Ediwarman, 2020 dalam Abdullah, 2021). Hal ini tentu saja memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan transaksi keuangan kapan dan dimana saja yang dapat dilihat dari banyaknya bentuk layanan dasar *fintech* antara lain *startup* pembayaran, pinjaman, perencanaan keuangan, investasi ritel, pembiayaan, riset keuangan, dan sebagainya. Jenis praktik *fintech* yang marak digunakan oleh masyarakat ialah *Peer to Peer Lending* (P2PL).

Menurut Indonesia *Financial Services Authority* (OJK, 2020) *Peer to Peer Lending* atau pinjaman tanpa agunan adalah penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet. Perusahaan pertama di dunia yang menawarkan layanan tersebut adalah Zopa pada tahun 2005 di Inggris, yang kemudian diikuti oleh Prosper pada tahun 2006 di Amerika. Menurut The National Digital Research Centre (NDRC), *Fintech* merupakan suatu inovasi pada sektor keuangan yang membuat proses transaksi keuangan menjadi lebih praktis dan aman. Inovasi ini juga dapat menjadi solusi bagi masyarakat untuk menyelesaikan berbagai permasalahan finansial. Dengan banyaknya

kemudahan yang ditawarkan oleh industri keuangan berbasis P2PL membuat banyak masyarakat tertarik untuk melakukan peminjaman secara *online*. Hal ini terbukti dengan adanya data pada tahun 2019 bahwa sebanyak Rp 22 Triliun kredit tersalur melalui sistem pinjaman *online* tersebut (Budiyanti, 2019). Lalu pada tahun 2023 berdasarkan data OJK akumulasi penyaluran pinjaman *online* kepada penerima pinjaman di Indonesia mencapai 546,8 juta jiwa (Hidayah dkk, 2023:821).

Keberadaan aplikasi pinjaman secara *online* berbasis P2PL sah secara hukum diatur melalui POJK No.77/POJK.01/2016 tentang Layanan Pinjaman sebuah uang yang berbasis pada bidang teknologi informasi. Berdasarkan data resmi pada laman Otoritas Jasa Keuangan (OJK) per April 2022, total jumlah penyelenggara *fintech* P2PL yang berizin di OJK adalah sebanyak 102 perusahaan. Beberapa perusahaan tersebut antara lain Danabijak, Cashcepat, Kredit Cepat, Pinjam Duit, Easy Cash, *Shopee* Pinjam dan lainnya. Namun jumlah *fintech* yang tidak mendapatkan izin (ilegal) pun tidak kalah banyak, mengutip dari laman resmi OJK, menurut Ketua Satgas Waspada Investasi (SWI) OJK Tongam L. Tobing pada tahun 2020, ada sebanyak 694 *fintech* ilegal yang telah diblokir oleh pihak OJK.

Penelitian yang dilakukan oleh Abdullah, 2019 jumlah perusahaan *fintech* dari tahun ke tahun semakin banyak sehingga semakin banyak pula masyarakat yang tergiur dengan program yang ditawarkan, hal ini dikarenakan syarat yang mudah dan proses yang terbilang cukup cepat, bahkan mereka mengesampingkan bunga yang lebih tinggi dari pinjaman di bank. Dengan adanya *fintech*, pinjaman uang menjadi lebih mudah dengan hanya mengunduh aplikasi atau mengakses *website* penyedia layanan pinjaman, mengisi data dan mengunggah dokumen yang dibutuhkan, lalu dalam hitungan hari, pinjaman langsung cair ke rekening nasabah yang mengajukan pinjaman. Perbandingan kecepatan antara bank konvensional dengan pinjaman *online* cukup signifikan dimana bank konvensional membutuhkan waktu 7 sampai 14 hari kerja, sedangkan layanan *fintech* hanya membutuhkan waktu 4 jam sampai 3 hari kerja untuk mencairkan dana pinjaman. Hal ini dianggap sebagai sebuah peluang bahkan solusi untuk mendapat pinjaman (hutang) yang tidak mensyaratkan agunan (jaminan) atas dasar pemenuhan kebutuhan hidup (Bahri dan Hartanto, 2021). Peminjam hanya harus menyiapkan dokumen seperti KTP ataupun tanda pengenal lainnya.

Salah satu perusahaan *fintech* yang sedang marak digunakan oleh masyarakat ialah *Shopee* Pinjam. *Shopee* dikenal sebagai salah satu *e-commerce* jenis *marketplace* yang populer di Indonesia. *Marketplace* sendiri diartikan sebagai platform dimana penjual berkumpul dan bisa menjual barang atau jasa ke pelanggan meski tanpa bertemu secara langsung satu sama lain. *Marketplace* ini diluncurkan pertama kali pada tahun 2015 di Singapura dan sejak itu memperluas jangkauannya ke berbagai negara, termasuk Indonesia (Istiqomah dkk, 2019:558 dalam Ilahi, 2022). Pada awal tahun 2021, *Shopee* meluncurkan fitur baru berupa layanan pinjaman uang yang diberi nama *Shopee* Pinjam. *Shopee* Pinjam merupakan produk layanan pinjaman tunai di *Shopee* yang disediakan oleh PT Lentera Dana Nusantara. Fitur ini memungkinkan konsumen untuk mengajukan pinjaman uang layaknya di bank namun dengan cara yang lebih mudah dan praktis sehingga menjadi daya tarik yang cukup besar bagi masyarakat yang membutuhkan uang secara cepat dan instan. Dengan *Shopee* Pinjam, pengguna dapat mengajukan pinjaman uang tunai dengan bunga yang relatif lebih kecil tanpa jaminan apapun. Selain itu, pembayaran pinjaman pun dapat diangsur mulai dari dua hingga 12 bulan. Pengajuan pinjaman pun terbilang cukup mudah, yaitu pengguna hanya perlu melampirkan data-data penting, seperti nomor ponsel, nomor darurat, rekening bank, dan verifikasi data melalui Kartu Tanda Penduduk (KTP) sehingga siapa saja yang telah memiliki KTP dapat mengakses fitur ini termasuk mahasiswa.

Mahasiswa yang berada di rentang usia remaja memiliki ancaman terhadap peningkatan kebutuhan yang bukan menjadi kebutuhan utama (Darmawan, 2017) sehingga dapat mendorong mereka agar mencari sumber dana untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Menurut Del-Rio dan Young (dalam Mardikaningsih dkk, 2020) kelompok usia muda lebih berminat untuk memperoleh pinjaman dibandingkan usia tua karena usia muda memiliki keberanian untuk menerima risiko. Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa memiliki potensi lebih tinggi untuk terlibat pinjaman *online*. Sehingga muncul asumsi bagaimana seorang mahasiswa dalam memenuhi kebutuhannya pada saat kondisi tidak memiliki uang. Pada kondisi tersebut akan muncul berbagai alternatif untuk mendapatkan pinjaman dana, salah satunya melalui pinjaman *online Shopee Pinjam*. Disamping itu, apakah layanan pinjaman yang digunakan murni untuk memenuhi kebutuhan atau ada hal yang menjadi latar belakang mahasiswa melakukannya. Serta perlu untuk mendeskripsikan mekanisme seperti apa yang diterapkan didalam layanan pinjaman *Shopee Pinjam*. Sehingga dianggap penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan mengenai para pengguna fitur *Shopee Pinjam*, yang berfokus pada faktor apa yang mendasari mahasiswa menggunakan pinjaman *online*, bagaimana mekanisme yang diberlakukan pada fitur *Shopee Pinjam* serta bagaimana dampak dari pinjaman *online* terhadap penggunaannya. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “*Shopee Pinjam: Studi tentang Kredit Online dikalangan Mahasiswa di Makassar*”.

Topik yang diajukan dalam penelitian ini masih berhubungan dengan berbagai topik penelitian terdahulu yang juga mengkaji mengenai penggunaan pinjaman *online* pada mahasiswa. Diantara beberapa penelitian tersebut, terdapat pula kesamaan dan perbedaan mengenai tema, sasaran, metode, dan teori yang digunakan dalam melakukan penelitian. Studi literatur mengenai penelitian terdahulu digunakan untuk membangun kerangka pemikiran, perspektif, dan mencari kedudukan penelitian ini dengan topik penelitian yang serupa.

Studi mengenai pinjaman *online* di kalangan mahasiswa sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya ialah Rakhmat Dwi Pambudi pada tahun 2019 dengan judul *Perkembangan Fintech Di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif dengan melakukan survei *online* terhadap mahasiswa UIN Walisongo melalui *googleform* yang disebarakan melalui WhatsApp. Penelitian ini mengemukakan bahwa mahasiswa UIN Walisongo merasa cukup antusias dalam menggunakan layanan *fintech*. Kemudahan dalam bertransaksi dan promo-promo menarik menjadi daya tarik bagi mahasiswa untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari walaupun disamping itu mereka belum begitu baik dalam memahami *fintech*.

Selanjutnya ada juga penelitian dilakukan oleh Ahmad Hidayah pada tahun 2022 yang berjudul *Membongkar Sisi Gelap Fintech Peer TO Peer Lending (Pinjaman Online) Pada Mahasiswa di Yogyakarta*. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif ini menjelaskan bahwa mahasiswa Yogyakarta sangat familiar dengan *Peer TO Peer Lending*. Kemudahan dalam proses pendaftaran dan kecepatan pencairan dana yang ditawarkan oleh platform pinjaman *online* menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa di Yogyakarta.

Penelitian lain dengan topik utama pinjaman *online* juga telah dilakukan oleh Hana Rosita Nury dan Maretha Ika Prajawati, 2022 dengan judul *Praktik Financial Technology dan Risiko Pinjaman Online Pada Mahasiswa*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam kepada informan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa tertarik menggunakan pinjaman *online* karena proses peminjamannya yang tidak berbelit-belit. Adapun alasan mahasiswa menggunakan pinjaman *online* yaitu untuk memenuhi kebutuhan hidup yang bersifat mendesak, membeli barang-barang yang diinginkan, dan membuka bisnis kecil. Sehingga mahasiswa perlu

memahami tentang literasi keuangan agar risiko atau dampak dari penggunaan pinjaman *online* tersebut dapat diminimalisir.

Penelitian selanjutnya terkait dengan alasan mahasiswa lebih memilih menggunakan kredit *online* ketimbang pinjaman di bank yang dilakukan oleh I Dewa Ayu Rizki Pradnyani Marranita dan Ida Bagus Raka Suardana (2020) yang berjudul *Pengaruh Kepercayaan, Selisih Bunga Kredit Dengan Bank Konvensional, Dan Kemudahan Proses Kredit Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Layanan Fintech Berbasis Pinjaman Online: Studi Kasus Di PTN dan PTS Provinsi Bali*. Penelitian ini mengungkapkan bahwa tingkat kepercayaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan layanan *fintech* berbasis pinjaman *online*. Selain itu, Selisih bunga antara kredit bank dengan kredit *online* serta kemudahan proses pengajuan pinjaman juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan layanan pinjaman *online*.

Sedangkan topik mengenai penggunaan fitur *Shopee Pinjam* oleh masyarakat juga sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Kurnia, dkk (2023) yang berjudul *Eksistensi Pemanfaatan Penggunaan Fitur S-Pinjam Pada Marketplace Shopee Dilihat Dari Aspek Perilaku Konsumen Dan Hukum*. Informan dalam penelitian ini tidak hanya mahasiswa saja, melainkan peneliti juga melakukan wawancara terhadap karyawan swasta, pedagang dan ibu rumah tangga. Penelitian ini menjelaskan bahwa kecenderungan perilaku konsumen *marketplace Shopee* pada fitur *Shopee Pinjam* didasari oleh adanya pemenuhan kebutuhan, kemudahan, kepercayaan, pencairan yang cepat serta tenor pembayaran perbulan. Faktor yang menjadi pendorong konsumen melakukan peminjaman tersebut karena tidak ada solusi untuk mendapatkan pinjaman uang secara cepat. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecenderungan perilaku konsumen *marketplace Shopee* pada fitur *Shopee Pinjam* yaitu faktor kebudayaan, faktor sosial, faktor psikologis, faktor pribadi serta faktor teknologi.

Penelitian lain mengenai penggunaan *Shopee Pinjam* oleh mahasiswa juga dilakukan oleh M Nuruddin dan Himmati (2024) dengan judul *Pengaruh Fitur Paylater, Spinjam dan Affiliate terhadap Minat Konsumen dalam Berbelanja pada Aplikasi Shopee: Studi Kasus Pengguna Shopee pada Mahasiswa FEBI UIN SATU Tulungagung*. Penelitian ini berfokus pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang memiliki akun dan yang terdaftar sebagai pengguna *Shopee PayLater*, *Shopee Pinjam* dan *Shopee Affiliate*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang menggunakan triangulasi sumber sebagai data utama dengan melakukan wawancara mendalam serta observasi dan dokumentasi sebagai data tambahan. Berdasarkan analisis layanan *Shopee* menjadi alternatif bagi generasi milenial untuk mengetahui minat beli konsumen. Kemajuan *e-commerce* di kalangan milenial menjadikan peluang besar bagi pengguna fitur *Shopee* tersebut dapat dimanfaatkan dengan bijaksana. *Shopee PayLater* digunakan sebagai modal usaha, *Spinjam* untuk memenuhi keperluan pribadi, dan *Affiliate* sebagai media bagi konten *creator* dalam menyalurkan minatnya dan dapat menghasilkan uang.

Penelitian mengenai dampak atau risiko dari penggunaan pinjaman *online* juga telah dilakukan oleh Fitriana Nurochmatul Hidayah, dkk (2023) yang berjudul *Meneropong Maraknya Pinjaman Online Di Kalangan Mahasiswa: Motif Dan Dampak Terhadap Perilaku Konsumtif*. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif ini mengungkapkan bahwa yang menjadi faktor utama dalam minat mahasiswa melakukan pinjaman *online* ialah karena kemudahan akses, iklan dan gaya hidup mereka. Selain itu berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa yang memiliki perilaku konsumtif akan lebih rentan menggunakan pinjaman *online*. Sehingga dijelaskan bahwa penting untuk melakukan edukasi yang efektif bagi para mahasiswa mengenai pinjaman *online* yang akan berdampak pada perilaku konsumtif. Penelitian selanjutnya menganalisis mengenai permasalahan yang ditimbulkan dari penggunaan pinjaman *online* oleh

mahasiswa yang telah dilakukan oleh Hapni Laila Siregar, dkk (2024) dengan judul *Analisis Permasalahan Pinjaman Online Dan Dampaknya Pada Masa Depan Mahasiswa*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan fenomena tentang permasalahan pinjaman *online* dan dampaknya pada masa depan mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian pinjaman *online* berdampak buruk bagi masa depan mahasiswa. Utang yang meningkat dapat menghambat kemampuan mahasiswa untuk mencapai stabilitas keuangan di masa depan, menghambat peluang investasi, dan bahkan merugikan kelayakan mereka untuk mendapatkan kredit yang lebih besar, seperti hipotek. Jika tidak ditangani dengan bijaksana, pinjaman *online* dapat menjadi hambatan serius bagi perkembangan profesional dan finansial bagi mahasiswa dimasa yang akan datang.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya, seseorang cenderung menggunakan kredit *online* karena kemudahan dan proses pencairan dana yang lebih cepat dibandingkan dengan bank konvensional. Beberapa penelitian juga menyatakan mengenai dampak dan resiko dari penggunaan kredit *online* yang berlebihan dan tidak bijaksana.

B. Tinjauan Pustaka

Kebudayaan berasal dari kata *Sansekerta* yaitu *buddayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Sehingga kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Definisi mengenai kebudayaan telah banyak disampaikan oleh para antropolog terdahulu, salah satunya Bronislaw Malinowski. Malinowski mendefinisikan kebudayaan sebagai penyelesaian manusia terhadap lingkungan hidupnya serta usaha untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sesuai dengan tradisi yang terbaik (Syakhrani, 2022). Selama melakukan penelitian di Pulau Trobriand, Malinowski mengembangkan gagasan mengenai teori fungsionalisme dengan asumsi bahwa segala kegiatan ataupun aktifitas manusia dalam unsur-unsur kebudayaan sebenarnya bermaksud untuk memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri manusia yang berhubungan dengan seluruh kehidupannya. Sebagai contoh, unsur kesenian yang mempunyai fungsi untuk memuaskan hasrat naluri manusia akan keindahan, unsur sistem pengetahuan untuk memuaskan hasrat naluri manusia akan rasa ingin tahunya, begitupun dengan unsur sistem teknologi yang hadir untuk memuaskan hasrat naluri manusia akan kemudahan memenuhi kebutuhan hidupnya. Sehingga semua unsur kebudayaan yang ada merupakan bagian-bagian yang berguna bagi masyarakat.

Teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*tecnologia*" yang memiliki arti pembahasan sistematis mengenai seluruh seni dan kerajinan. *Tecnologia* sendiri berasal dari akar kata "*techne*" yang dalam bahasa Yunani kuno berarti seni atau kerajinan sehingga teknologi dapat diartikan sebagai seni memproduksi alat-alat produksi dan menggunakannya. Definisi tersebut kemudian berkembang menjadi penggunaan ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan manusia (Latuconsina, 2021). Sejalan dengan penafsiran teknologi yang dimaknai sebagai objek untuk membantu manusia dalam memenuhi kebutuhannya, teknologi telah mengalami banyak perubahan. Mulai dari zaman pra sejarah dimana teknologi masih berbentuk sederhana seperti perkakas batu, tembikar, dan alat-alat berburu hingga teknologi yang sudah berkembang dengan pesat pada zaman modern sekarang. Perubahan ini terjadi melalui beberapa tahapan perjalanan yang panjang. Menurut Adib, 2011 (dalam Latuconsina, 2021) pada awalnya teknologi berkembang secara lambat. Namun seiring dengan kemajuan tingkat kebudayaan dan peradaban manusia perkembangan teknologi berkembang dengan cepat. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan pesat. Perkembangan yang begitu pesat membawa

pengaruh terhadap kehidupan sosial masyarakat sehingga memicu tingkat perubahan dan pergeseran pola hidup dan interaksi manusia.

Kehadiran era digital 4.0 ditandai dengan masuknya digitalisasi dalam kehidupan manusia sehari-hari. Hal yang paling sederhana dapat dilihat dari maraknya penggunaan *smartphone* oleh masyarakat. Dengan adanya hal tersebut berbagai aktivitas penting saat ini dapat dilakukan melalui *one touch*, termasuk aktivitas keuangan (Savitri, dkk., 2021 dalam Kurnia, dkk., 2023). Menurut Wisnubroto, 2021 (dalam Rahmadyanto dan Ekawaty, 2023) perkembangan inovasi dalam teknologi menjadi poros dalam pemulihan ekonomi nasional yang tak terpisahkan dari masyarakat. Perkembangan ekonomi digital di Indonesia didominasi oleh meningkatnya perkembangan pada sektor transportasi *online* hingga aktivitas belanja *online*. Menurut laporan McKinsey, sektor *e-commerce* Indonesia sudah menghasilkan lebih dari 5 miliar dolar dari bisnis formal *e-tailing* dan lebih dari 3 miliar dolar dari perdagangan informal. Adapun contoh bisnis *e-tailing* di Indonesia adalah Tokopedia, Bukalapak, JD.id, Lazada, dan *Shopee*. Sedangkan perdagangan informal melibatkan pembelian dan penjualan barang melalui cara tidak resmi seperti penggunaan sosial media dan platform pengiriman pesan seperti *WhatsApp*, *Instagram* dan *Facebook* atau biasa disebut sebagai *online shop*. Perdagangan elektronik atau *e-commerce* adalah kegiatan jual beli, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya. Menurut Kalakota dan Whinston, 1997 *e-commerce* adalah aktivitas belanja *online* dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksinya melalui transfer uang secara digital. Sedangkan transportasi *online* adalah jasa transportasi berbasis internet yang dapat diakses melalui aplikasi yang tersedia dalam *smartphone*, sebagai dampak dari perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat (Pambudi, 2019).

Perkembangan ekonomi digital tak terlepas dari adopsi teknologi dalam sektor keuangan berupa *fintech* yang meningkat dengan cepat di Indonesia. *Fintech* muncul dan berkembang seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini didominasi oleh pengguna teknologi informasi dengan tuntutan hidup yang serba cepat (Pambudi, 2019). *Fintech* dibuat agar masalah keuangan dapat diselesaikan secara *online*. *Fintech* saat ini telah menyebar ke berbagai jenis aplikasi keuangan agar dapat dijangkau oleh masyarakat luas yang masih kesulitan dalam mendapatkan akses keuangan formal.

Industri *Fintech* bergerak dibawah pengawasan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Hal ini sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya yaitu penyelenggaraan sistem pengaturan dan pengawasan sektor industri keuangan Non Bank (INBK) yang terintegrasi keseluruhan sektor jasa keuangan. Menurut Maulida (dalam Marginingsih, 2021) Bank Indonesia membedakan *Fintech* menjadi 4 jenis, yaitu:

- *Peer-to-peer lending* dan *crowd funding*, *fintech* jenis ini dapat mempertemukan peminjam dan pemberi pinjaman dana sebagai investasi ataupun modal usaha. *Fintech* ini berupa *marketplace* financial yang memberikan layanan jasa peminjaman dana kepada masyarakat. Dana yang dipinjamkan berasal dari perusahaan yang membuat *platform* tersebut atau dari masyarakat itu sendiri.
- Manajemen resiko dan investasi. *Fintech* jenis ini digunakan untuk memeriksa, memantau, dan mengontrol data-data keuangan menggunakan *smartphone* kemudian memasukkan data-data yang dibutuhkan untuk memantau keuangan.
- *Payment*, *clearing* dan *settlement*, *fintech* jenis ini menyediakan layanan berupa dompet digital yang menghubungkan *e-commerce* dengan berbagai bank sehingga penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi dengan mudah.
- *Market aggregator*, *fintech* jenis ini lebih mengarah pada portal yang menyediakan berbagai jenis informasi terkait keuangan yang disajikan kepada penggunanya. Informasi tersebut berupa informasi mengenai kartu kredit.

Dari semua jenis *fintech* tersebut, jenis *peer to peer lending* (P2P lending) saat ini sedang marak digunakan, *fintech* jenis ini biasa disebut pinjaman *online*. Pinjaman *online* merupakan layanan peminjaman uang antara pemberi pinjaman dan penerima pinjaman dengan memanfaatkan teknologi informasi. Hal ini dikarenakan syarat yang mudah dan pencairan yang cepat dibandingkan pengajuan pinjaman ke bank sehingga dapat digunakan untuk kebutuhan darurat. Hal ini sesuai dengan fungsi pinjaman *online* sebagai bisnis untuk memenuhi kebutuhan pinjaman (Hsueh dalam Pinto, 2022). Menurut Malau (2020) aplikasi ini ditujukan untuk perusahaan kecil dan menengah yang menurutnya syarat pinjaman di bank terlalu rumit dan biayanya pun terlalu tinggi dibandingkan pinjaman *online* yang memiliki syarat dan proses yang lebih mudah dan cepat. Pinjaman *online* menyediakan fitur-fitur yang beragam, mulai dari pembiayaan, kredit *online* yang bekerja sama dengan toko-toko *online* yang menawarkan diskon dan promo-promo bagi penggunaannya. Berdasarkan hasil survey Populix bertajuk *Unveiling Indonesia's Financial Evolution: Financial Lending and Paylater Adoption*, terdapat 10 aplikasi pinjaman *online* terbanyak yang digunakan oleh masyarakat Indonesia, yaitu akulaku, kredivo, adakami, spinjam, findayana, indodana, mekar, investree, danacita, dan amartha. Menurut laporan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), mayoritas penerima pinjaman *online* di Indonesia merupakan anak muda dengan rentang umur 19-34 tahun dengan jumlah penerima sebanyak 10,91 juta penerima dan nilai pinjaman sebesar Rp26,87 triliun pada Juni 2023. Ditahun yang sama, jumlah pinjaman *online* dari warga Sulawesi Selatan meningkat tajam dengan jumlah 359.454 akun rekening peminjaman. Sampai dengan 5 Januari 2023, total jumlah penyelenggara *fintech lending* yang berizin di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) adalah sebanyak 102 perusahaan. Setiap aplikasi pinjaman *online* yang tersebar dimasyarakat memiliki cara transaksi dan persyaratan yang berbeda-beda. Perbedaan yang paling menonjol ialah tinggi rendahnya suku bunga, durasi waktu pencairan dana pinjaman, dan jangka waktu dalam pelunasan. Aplikasi atau *website* pinjaman *online* kini sudah kian tersebar, bukan hanya kalangan orang tua saja yang dapat mengaksesnya namun bagi kalangan pelajar khususnya mahasiswa pun kini dapat melakukan pinjaman *online*.

C. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah pokok dari penelitian ini akan dijabarkan kedalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Faktor apa yang mendasari mahasiswa menggunakan kredit *online*?
2. Faktor apa yang mendasari mahasiswa menggunakan fitur *Shopee Pinjam*?
3. Bagaimana mekanisme peminjaman yang diberlakukan dalam fitur *Shopee Pinjam*?
4. Bagaimana dampak fitur *Shopee Pinjam* bagi mahasiswa?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui faktor yang mendasari mahasiswa menggunakan fitur *Shopee Pinjam* dan mekanisme peminjaman yang diberlakukan oleh fitur tersebut. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan *Shopee Pinjam* bagi mahasiswa.

E. Manfaat Penelitian

Secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada mahasiswa terkait penggunaan kredit *online* khususnya fitur *Shopee Pinjam* dan mampu berkontribusi dalam perkembangan disiplin Ilmu Antropologi. Selain itu dari segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya mahasiswa tentang pentingnya meningkatkan literasi keuangan dan teknologi serta mempertimbangkan manfaat dan resiko dari penggunaan kredit *online* yang berlebihan.

BAB II

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang hasil penelitiannya berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang berdasarkan perilaku yang diamati dengan tujuan agar dapat mendeskripsikan fenomena penggunaan *Shopee Pinjam* pada mahasiswa. Menurut Erickson (dalam Nury dan Prajawati, 2022) pendekatan kualitatif merupakan metode yang berusaha untuk menemukan dan mengungkap gambaran secara naratif dari apa yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan studi kasus dari hasil data primer. Data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok fokus dan panel atau juga data hasil wawancara peneliti dengan informan (Mulyani, 2023). Data primer dalam penelitian ini adalah data dari observasi langsung dan wawancara dengan pengguna mahasiswa pengguna *Shopee Pinjam*. Studi kasus sebagai metode memungkinkan untuk menyelidiki dan mengeksplorasi peristiwa, situasi, dan kondisi sosial (Latuconsina, 2021).

B. Lokasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) lokasi penelitian merupakan tempat di mana situasi sosial tersebut akan diteliti. Pada umumnya globalisasi berkembang dengan pesat di daerah perkotaan, perkembangan ini juga tidak luput dari adanya kecanggihan teknologi yang diikuti gaya hidup modern. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan bahwa kecenderungan tumbuh dan berkembangnya penggunaan aplikasi kredit berbasis *online* lebih marak terjadi di perkotaan (Latuconsina, 2021), sehingga peneliti memilih Kota Makassar sebagai lokasi penelitian yang akan dilakukan. Penduduk Kota Makassar khususnya mahasiswa intens dalam menggunakan teknologi sehingga tidak menutup kemungkinan terdapat kelompok pengguna kredit *online*. Hal ini juga didasari pada fenomena tingginya angka pengguna pinjaman *online* di Sulawesi Selatan yang didominasi oleh kalangan muda. Selain itu karena adanya data terkait penggunaan *Shopee Pinjam* oleh mahasiswa di Makassar, khususnya di Universitas Hasanuddin.

C. Teknik Penentuan Informan

Peneliti menggunakan teknik *purposive* untuk mengumpulkan informan, yang berarti penentuan informan dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan secara sengaja oleh peneliti atas dasar kriteria atau pertimbangan tertentu. Adapun kriteria informan yang peneliti tentukan ialah mahasiswa yang menggunakan fitur *Shopee Pinjam*, tidak memiliki pekerjaan, serta tinggal bersama orang tua atau sedang merantau. Informan yang telah diwawancarai berjumlah 6 orang yang terdiri dari 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan yang merupakan mahasiswa pengguna *Shopee Pinjam*. Semua informan sudah cukup intens dalam menggunakan *Shopee Pinjam* bahkan menjadi kebiasaan bagi mereka untuk menggunakannya.

Adapun nama-nama dari informan yang dicantumkan merupakan nama samaran (inisial) atas dasar permintaan setiap informan. Berikut nama-nama informan dalam penelitian ini:

NO.	Nama	Jenis Kelamin	Fakultas	Bekerja (Ya/Tidak)	Perantau (Ya/Tidak)
1.	Sulis (23 Tahun)	Perempuan	FISIP	Tidak	Tidak
2.	Dwika (23 Tahun)	Laki-laki	FH	Ya	Tidak
3.	Feri (22 Tahun)	Laki-laki	FISIP	Tidak	Ya
4.	Firman (23 Tahun)	Laki-Laki	FH	Ya	Ya
5.	Deby (22 Tahun)	Perempuan	FAPERTA	Ya	Ya
6.	Fela (23 Tahun)	Perempuan	FISIP	Tidak	Tidak

Tabel 1. Daftar nama-nama informan

D. Teknik Pengumpulan Data

Selain menggunakan teknik wawancara mendalam, teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni observasi langsung, observasi terlibat (*participant observation*), dokumentasi dan studi literatur. Untuk penelitian studi kasus ini dilakukan teknik pengumpulan data sesuai dengan tujuan penelitian yakni:

1. Observasi, bentuk observasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini hanya sebatas melihat akun *Shopee Pinjam* dan riwayat pengambilan pinjaman dari para informan, dalam hal ini nominal pinjaman dan waktu pelunasan pinjaman. Selain itu, gaya hidup dan lingkungan pergaulan juga akan menjadi bahan observasi dalam penelitian ini.
2. Wawancara mendalam, adalah teknik pengumpulan data utama dalam penelitian berupa percakapan yang dilakukan oleh peneliti dengan informan untuk memperoleh data yang mendalam terkait dengan masalah penelitian. Wawancara dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan informan sesuai dengan waktu dan tempat yang telah disepakati. Wawancara mendalam yang dilakukan selama pengumpulan data didahului dengan membuat pedoman wawancara agar wawancara lebih terarah dan mudah pada saat tahap analisis data. Sebelum melakukan wawancara penulis menjelaskan secara ringkas mengenai gambaran umum penelitian kepada informan kemudian dilanjutkan dengan wawancara berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Wawancara diawali dengan memperkenalkan diri satu sama lain untuk membangun kedekatan antara penulis dengan informan. Setelah itu dilanjutkan dengan obrolan ringan seputar kesibukan di kampus agar menciptakan rasa nyaman.
3. Dokumentasi, dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan topik penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan alat rekam suara yang digunakan pada sesi wawancara dengan informan. Hasil rekaman tersebut digunakan untuk memperjelas data-data yang telah diperoleh sebelumnya.
4. Studi literatur, dalam penelitian ini kepustakaan diperoleh melalui *website* jurnal dan *e-book* serta literatur lainnya yang berbentuk *hardcopy*. Menurut Yin, 1992 (dalam Latuconsina, 2022) dalam metode studi kasus sebaiknya dimulai dengan membangun kerangka pikir penelitian. Bahan literatur dibaca untuk memetakan relevansinya dengan topik penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasar pada apa yang dikemukakan oleh Creswell (2012). Menurut Creswell, analisis data kualitatif dipandang sebagai suatu proses penerapan langkah-langkah dari yang spesifik hingga umum dengan berbagai level analisis yang berbeda. Tahapan teknik analisis data yang akan diterapkan terdiri dari mempersiapkan dan mengolah data; membaca keseluruhan data; menganalisis dengan melakukan coding data; menerapkan proses coding; menginterpretasi dan memaknai data. Analisis data dilakukan oleh penulis setelah proses observasi dan wawancara selesai. Data-data yang terkumpul dikelompokkan sesuai dengan kategori yang terkait dengan pertanyaan penelitian. Setelah tahap analisis selesai, penulis melakukan pemeriksaan ulang terhadap data yang telah dikelompokkan untuk memastikan kevalidan dari data tersebut. Proses analisis data membantu menjawab pertanyaan penelitian yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan pada penelitian ini.

F. Etika penelitian

Etika dalam penelitian merupakan hal yang sangat penting untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan oleh karena itu, tahap awal yang perlu di perhatikan ialah menyelesaikan proses administrasi yaitu berupa surat izin penelitian baik dari pihak kampus maupun dari pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan. Setelah surat izin penelitian selesai, penulis mulai melakukan pengidentifikasian awal untuk menentukan informan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian penulis melakukan proses wawancara yang diawali dengan

perkenalan diri lalu menjelaskan kepada informan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan, setelah itu meminta kesediaan informan untuk diwawancarai dan didokumentasikan suaranya melalui perekam suara. Semua nama informan dalam penelitian ini disamarkan (hanya berupa inisial) atas permintaan informan itu sendiri, mengingat isu yang dibahas dalam penelitian ini berkaitan dengan utang-piutang yang cukup sensitif bagi beberapa orang. Jika data yang penulis butuhkan dianggap kurang, penulis meminta kesediaan informan untuk melakukan proses wawancara ulang.