

BAB I

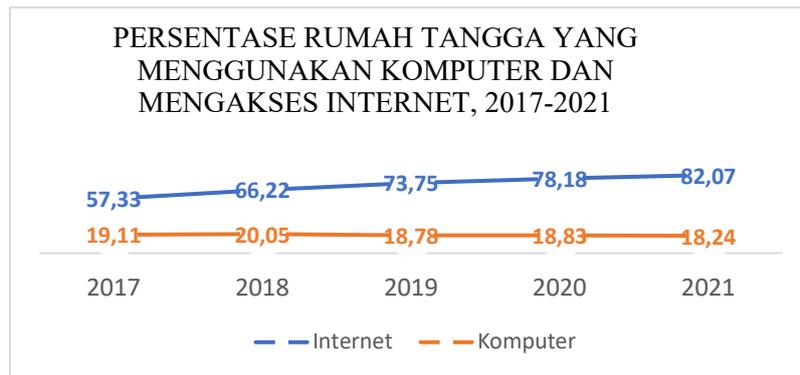
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Adanya perkembangan sebuah teknologi informasi telah mengubah cara manusia untuk melakukan sebuah aktivitas tentu dapat membuat manusia lebih mudah untuk melakukan banyak aktivitas. Menurut Ahmad, 2018 (dalam jurnal Sardiana, 2021), tentang peran perkembangan teknologi informasi secara umum dapat mengurangi ketidaksetaraan di Indonesia yang menindikasikan bahwa kemajuan teknologi dapat membuat manusia menikmati kehidupan dengan mudah. Fitur digital media atau yang sering dikenal sebagai internet merupakan salahsatu fitur teknologi yang paling banyak dimiliki masyarakat. Hadirnya internet telah membuat banyak perubahan dalam melakukan sesuatu misalnya hingga saat ini aktivitas manusia sangat bergantung terhadap teknologi semua bisa dilakukan di platform online seperti komunikasi, belanja, *chatting* dan banyak aktivitas lainnya dengan menggunakan fitur *online* tersebut (Sitanggang, 2018).

Agar semakin setara dan inklusif, khususnya terkait produk dan layanan keuangan, penggunaan teknologi ini harus segera diimplementasikan untuk menciptakan inklusi keuangan. Menurut data, penggunaan internet dan komputer terus meningkat setiap tahunnya.

Gambar 1. 1 Presentase Rumah Tangga yang Menggunakan Komputer dan Mengakses Internet, 2017-2021



Sumber : Statistik Telekomunikasi Indonesia (BPS, 2021)

Gambar di atas menunjukkan pertumbuhan yang terjadi dari tahun 2017 hingga 2021 dan perkembangan rumah tangga yang menggunakan internet serta teknologi internet. Dari tahun 2017 hingga 2021, jumlah rumah tangga yang menggunakan internet terus tumbuh jauh lebih cepat daripada jumlah rumah tangga yang menggunakan komputer.

Pasalnya, hingga saat ini semakin banyak cara untuk memudahkan kita dalam mengakses internet melalui berbagai media seperti teknologi *Wifi* atau dikenal sebagai *hostpot* yang dapat ditemukan di kantor, sekolah atau melalui ponsel (Badan Pusat Statistik, 2021).

Pertumbuhan konsumsi internet dan telepon genggam oleh masyarakat menjadi dalam sebuah indikator yang bagus bagi perkembangan kemudahan layanan produk keuangan digital yang menjangkau seluruh wilayah di Indonesia, yang menjadi peluang dan tantangan bagi perusahaan untuk lebih beralih ke layanan digital dengan cepat agar tetap kompetitif. Digitalisasi sistem dan teknologi keuangan disebut sebagai *financial technology (fintech)* merupakan inovasi sistem keuangan digital yang memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses produk dan layanan keuangan. KPMG (*International Limited*) adalah sebuah jaringan jasa

profesional multinasional, dan merupakan salah satu dari empat organisasi akuntansi terbesar di dunia) menjelaskan bahwa industri teknologi keuangan merupakan kegiatan yang membantu perbankan dan lembaga keuangan lainnya untuk melakukan pekerjaannya dengan lebih efisien melalui bisnis berbasis teknologi. Chun dan Teo mengatakan bahwa *Fintech* adalah jenis inovasi dalam penyampaian produk keuangan, dan pertumbuhan ini cara industri keuangan beroperasi artinya sekarang ada cara bagi perusahaan *fintech* untuk beroperasi seperti perusahaan atau lembaga, yang dimana ini berarti terdapat risiko perilaku yang kecil dan model bisnis dapat berjalan seperti bisnis normal lainnya (Nurfalah & Rusydiana, 2019).

Semakin besar manfaat yang dirasakan ketika memanfaatkan platform digital untuk melakukan pembayaran zakat, infak, dan sedekah, semakin tinggi kecenderungan konsumen untuk mengadopsi platform tersebut. Dengan demikian, penggunaan platform digital untuk pembayaran zakat, infak, dan sedekah memberikan keunggulan seperti kemudahan dalam proses transaksi, fleksibilitas untuk digunakan di berbagai tempat dan waktu, serta meningkatkan efisiensi dalam melaksanakan kewajiban beramal (Adinda & Amalia, 2021).

Platform Crowdfunding merupakan sebuah proyek pendanaan yang memecahkan masyarakat luas, *Crowdfunding* pertama kali muncul di Amerika Serikat pada tahun 2003 dengan diluncurkannya situs yang bernama Artistshare. Dalam situs *platform* tersebut adalah tempat berkumpulnya para musisi yang mencoba mengumpulkan uang dari penggemarnya untuk membantu mereka dalam menghasilkan karya baru, hal ini menciptakan situs *crowdfunding* lainnya.

Dengan adanya *fintech crowdfunding*, Lembaga filantropi membuka peluang bagi umat muslim untuk mulai bersedekah melalui kemudahan *fintech*. Menurut Kim Klein, 2001 (dalam jurnal Sardiana, Zulfison, & Amalia, 2018) Filantropi diinterpretasikan sebagai konsep pemberian sukarela, layanan sukarela, dan asosiasi sukarela yang bertujuan untuk membantu individu atau kelompok yang membutuhkan, dapat dianggap sebagai ungkapan cinta yang tulus. Dalam konteks ini, filantropi, yang melibatkan pemberian sumbangan, seringkali dianggap sama dengan istilah amal. Misalnya saja BAZNAS yang telah menjalin kerjasama dengan *platform fintech* dalam mengumpulkan donasi. Selain itu, merebaknya *COVID-19* sebagai pandemi global membawa dampak bagi perlambatan ekonomi dunia. *International Monetary Fund (IMF)* memperkirakan perekonomian diseluruh dunia akan menghadapi perlambatan sebanyak 3% pada tahun 2020, sehingga *crowdfunding* juga memegang peranan penting untuk mencegah perlambatan ekonomi khususnya di bidang sosial ekonomi.

Crowdfunding adalah cara yang bagus untuk mengumpulkan uang, tetapi pertumbuhannya masih lambat karena masyarakat di Indonesia lebih cenderung menggunakan bank untuk mengumpulkan uang daripada menggunakan *platform crowdfunding*. hal tersebut dapat kita amati di lingkungan masyarakat bahwa beberapa masyarakat masih terdapat kurangnya relasi dalam pinjaman modal *platform crowdfunding*, hingga saat ini masyarakat masih mengandalkan bentuk kredit atau pembiayaan terhadap sektor perbankan. di Indonesia sendiri sudah terdapat beberapa *platform crowdfunding* atau urun dana yang berfokus pada permasalahan

sosial seperti kitabisa.com dan ayopeduli.id dalam menjembatani masyarakat dalam membantu sesama.

Maka dari itu, berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Kualitas Informasi, Kualitas Sistem, Kualitas Pelayanan dan *Brand Awareness* Terhadap Minat Masyarakat Muslim Berinfaq pada *Donation Crowdfunding Platform*"**.

1.2. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu melakukan pengujian minat masyarakat dalam berinfaq menggunakan *platform crowdfunding* dengan bentuk Model Kesuksesan SI (Sistem Informasi) DeLone dan McLean (1992) dan model DeLone dan McLean (200) dimana model yang dikembangkan oleh beberapa penelitian terdahulu.

Ruang lingkup pada permasalahan yang akan dibahas penulis dalam menyusun penelitian dapat diketahui sebagai berikut :

1. Fokus kepada variabel independen yaitu Kualitas Informasi, Kualitas Sistem, Kualitas Pelayanan dan *Brand Awareness*. Sementara itu variabel dependen yang terkait dengan variabel independen yakni Minat Masyarakat Muslim Berinfaq pada *Donation Crowdfunding Platform*.
2. Obyek dari penelitian ini yaitu masyarakat umur 18-55 tahun pengguna internet yang berdomisili di pulau jawa.
3. Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh berdasarkan teori yang ada.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi bahwa di Indonesia, *crowdfunding* tidak terlalu dikenal, tetapi berpotensi menjadi cara yang sangat populer untuk mengumpulkan uang untuk investasi. OJK telah mengesahkan undang undang yang bernama No.37/POJK.04/2018 tentang *crowdfunding* melalui penawaran saham berbasis teknologi informasi oleh karena itu pengguna internet lebih mudah untuk mengakses

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh kualitas informasi berpengaruh terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*?
2. Bagaimana pengaruh kualitas sistem berpengaruh terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*?
3. Bagaimana pengaruh kualitas pelayanan berpengaruh terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*?
4. Bagaimana pengaruh *brand awareness* berpengaruh terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*?

1.5. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah di uraikan diatas, dapat dilihat bahwa topik penelitian sangat luas sehingga peneliti melakukan

pembatasan masalah dan memfokuskan hanya pada masyarakat muslim yang berdomisili di Pulau Jawa dengan usia 18 tahun keatas.

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh kualitas informasi terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*.
2. Untuk mengetahui pengaruh kualitas sistem terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*.
3. Untuk mengetahui pengaruh kualitas pelayanan terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*.
4. Untuk mengetahui pengaruh *brand awareness* terhadap minat berinfaq masyarakat muslim pada *donation crowdfunding platform*.

1.7. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi dan manfaat antara lain :

1. Bagi akademisi diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian berikutnya terkait dengan tema penelitian yang sama
2. Bagi peneliti untuk menguji adanya sebuah pengaruh dari kualitas informasi, kualitas sistem dan kualitas pelayanan terhadap minat donasi masyarakat pada *crowdfunding*. Peneliti memperoleh pengetahuan dan

informasi dalam bidang keuangan dan memahami tentang pengaruh kualitas informasi, kualitas sistem, kualitas pelayanan dan *brand awareness* terhadap minat donasi masyarakat pada *crowdfunding*.

1.8. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan merupakan uraian mengenai bab yang akan dibahas untuk memberikan gambaran serta langkah-langkah pembahasan dari penelitian ini.

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab pertama, penulis membahas mengenai latar belakang masalah yang merupakan landasan pemikiran penulis mengambil topik penelitian, ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

2. BAB II : Landasan Teori

Pada bab kedua ini berisikan uraian teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, serta kerangka pemikiran dan hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini

3. BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, jenis penelitian, desain penelitian, metode pengambilan sampel dan teknik pengolahan dan analisis data.

4. BAB IV : Analisis dan Pembahasan

Bab ini merupakan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang diperoleh dari objek penelitian dan hasil pengolahan data yang menggunakan metode kuantitatif.

5. BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil yang diperoleh dan saran-saran yang diberikan oleh peneliti untuk peneliti selanjutnya.

