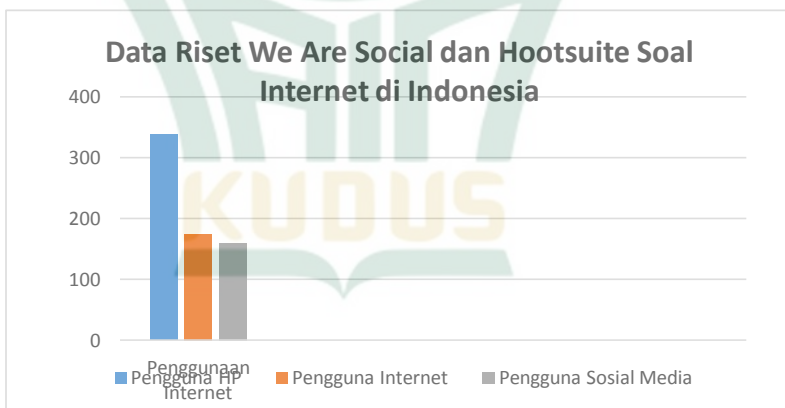


BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet menjadi salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia pada saat ini, terutama masyarakat di Indonesia. Dapat di lihat pada survei *We are Social* dan *Hootsuite* sebuah platform manajemen media sosial *Hootsuite* dan agensi marketing sosial bertajuk “*Global Digital Report 2020*”, mengatakan bahwa hampir 64% penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet.¹ Riset yang dirilis pada akhir Januari 2020 menyebutkan bahwa, jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta jiwa, sementara total keseluruhan penduduk di Indonesia dari sabang sampai merauke sekitar 272,1 juta jiwa. Pada tahun 2020 mengalami peningkatan yang cukup drastis dibanding tahun 2019 yaitu meningkat sekitar 17% atau sebesar 25 juta pengguna internet.



Gambar. 1.1 Data Riset We are Social da Hootsuite

¹ Tekno & Sains, “Riset: 64% Penduduk Indonesia Sudah Pakai Internet”, *Kumparan Tech*, 21 Februari 2020 dan Diakses Pada Tanggal 01 November 2020 Pukul 20:11 Wib, url: <https://kumparan.com>.

Selain pencapaian peningkatan mobilisasi penggunaan internet, masyarakat Indonesia juga mengalami peningkatan dalam penggunaan media sosial.² Masih dari riset yang sama, bahwa pengguna media sosial masyarakat Indonesia telah mencapai 160 juta jiwa, meningkat 8,1% atau 12 juta pengguna dibandingkan dengan tahun sebelumnya, oleh sebab itu penetrasi penggunaan media sosial di Indonesia telah mencapai 59% dari total jumlah penduduk.

Masyarakat Indonesia senang menggunakan internet maupun media sosial melalui handphone atau gadget. Adanya teknologi yang semakin canggih hanya dengan genggaman tangan saja dapat mempermudah aktivitas manusia menjadi sangat cepat, mudah dan praktis sehingga memunculkan perubahan gaya hidup manusia menjadi modern. Hal tersebut memberikan peluang yang besar dan mendorong perkembangan bisnis berbasis digital yaitu *Financial Technology* atau biasa disebut *Fintech*. *Fintech* merupakan inovasi dalam jasa layanan keuangan dengan menggunakan teknologi modern yang dapat mendisrupsi pasar keuangan tradisional³ dengan mengembangkan aplikasi baru yang dapat digunakan untuk pembayaran elektronik hingga aplikasi yang lebih kompleks. Dengan munculnya *Fintech*, dapat memberikan kemudahan pelayanan keuangan, serta menjawab segala permasalahan dalam transaksi jual beli dan pembayaran/*payment*. Jika pada zaman dahulu harus pergi ke tempat tujuan seperti pusat perbelanjaan, bank/ATM untuk transfer dana ke orang lain maupun untuk mencairkan dana atau tarik tunai. Hal tersebut sangatlah

² Tekno & Sains, "Riset: 64% Penduduk Indonesia Sudah Pakai Internet", Kumparan Tech, 21 Februari 2020 dan Diakses Pada Tanggal 01 November 2020 Pukul 20:11 Wib, url: <https://kumparan.com>.

³ Berry A. Harahap, Pakasa Bary Idhaman, Anggita Cinditya M, Kusuma dan Robbi Nur Rakhman, *Perkembangan Financial Technology Terkait Central Bank Digital Currency (CBDC) Terhadap Transmisi Kebijakan Moneter Dan Makroekonomi*. (Jakarta: Bank Indonesia, 2017).

tidak efektif dari segi biaya, tenaga maupun waktu. Karena di era sekarang yang dibutuhkan ialah sesuatu yang praktis, hemat dan tidak menghabiskan biaya, tenaga maupun waktu yang terbuang sia-sia. Selain itu keengganan untuk mengunjungi suatu tempat dikarenakan pelayanan yang tidak mengenakan. Dengan adanya *Fintech* semua permasalahan tersebut dapat diminimalkan.

Menurut Clayton M. Christensen dan Joseph Bower, *Fintech* merupakan sebuah inovasi yang berhasil mentransformasikan suatu sistem atau pasar eksisting dengan memperkenalkan kepraktisan, kemudahan akses, kenyamanan serta biaya ekonomis yang dikenal dengan sebutan inovasi disruptif (*Disruptive Innovation*).⁴

Fintech telah diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial,⁵ yang segala aktivitasnya sudah dilindungi oleh payung hukum, dan sudah diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK), sehingga kecil kemungkinan akan terjadi penyelewengan serta indikasi kejahatan. Dalam peraturan tersebut dijelaskan pada bab 1 pasal 1 bahwa Teknologi Finansial ialah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, model bisnis yang dapat berdampak pada stabilitas moneter, keuangan, efisiensi, keamanan, kemudahan dan kehandalan sistem pembayaran. Tujuan Bank Indonesia mengatur penyelenggaraan *Fintech* ini yakni mendorong inovasi di bidang keuangan dengan menerapkan prinsip perlindungan konsumen serta manajemen risiko dan kehati-hatian guna tetap menjaga stabilitas moneter.

Fintech saat ini tengah mendapatkan perhatian dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dikarenakan terdapat implikasi bagi negara Indonesia yaitu berkontribusi

⁴ Muliaman D. Hadad, “*Financial Technology (Fintech) di Indonesia*” (Presentasi pada Kuliah Umum tentang *Fintech*-IBS, Jakarta, OJK, 2 Juni 2017).

⁵ Peraturan Bank Indonesia “Nomor 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial,” (29 November 2017).

meningkatkan 20% angka inklusi keuangan dan mampu mengurangi angka pengangguran sejumlah 1,4% (World Bank 2013), mendorong pertumbuhan UMKM, membantu pemenuhan kebutuhan pembiayaan dalam negeri, mendorong pemerataan tingkat kesejahteraan penduduk dan mendorong distribusi pembiayaan nasional yang masih belum merata di 17.000 pulau.⁶ Adapun jenis-jenis fintech yang dapat dijumpai dan digunakan diantaranya:⁷ *Crowdfunding and Peer To Peer Lending (P2PL)* ialah platform yang mempertemukan antara pihak yang membutuhkan dana dengan pihak yang memberikan dana dalam bentuk bantuan, pinjaman ataupun modal usaha, dalam proses pengajuan sangatlah mudah dan praktis hanya dilakukan secara online/website. Tipe-tipe *Crowdfunding* menurut Massolution yaitu:⁸ *reward-based, donation based, equity based dan revenue/profit sharing crowdfunding*. Jenis yang kedua yaitu *Market Agregator, Fintech* yang memberikan informasi kepada pengguna secara detail terkait keuangan, kartu kredit dan investasi. Jenis ketiga yaitu *Payment Settlement and Clearing Fintech* yang sering digunakan untuk pembayaran non tunai untuk memudahkan pengguna dalam bertransaksi contohnya e-wallet seperti go-pay, ovo, linkaja, saldo dana dll sehingga penggunaanya praktis tanpa harus takut membawa uang kas banyak di dompet. *Risk Management* jenis *fintech* yang berguna untuk membantu memantau kondisi keuangan serta melakukan perencanaan keuangan dengan lebih mudah dan praktis.

⁶ Dr. Widyo Gunadi, "Regulasi *Fintech* Pada Era Industri 4.0" (Presentasi di Politeknik Negeri Surabaya, OJK, 9 November 2018).

⁷ Muliaman D. Hadad, "*Financial Technology (Fintech)* di Indonesia" (Presentasi pada Kuliah Umum tentang *Fintech*-IBS, Jakarta, OJK, 2 Juni 2017).

⁸ Nurul Hutami, Irwansyah, "Pemanfaatan Aplikasi Mobile KitaBisa Dalam Pelaksanaan *Crowdfunding* di Indonesia", *Jurnal Penelitian Studi Ilmu Komunikasi* Vol. XIII No. 02 Universitas Indonesia, September 2019. Hlm. 185.

Hadirnya teknologi *Fintech* memberikan peluang yang besar bagi pelaku/organisasi/lembaga sosial di bidang Filantropi dalam *Fundraising* atau penghimpunan dana sebanyak-banyaknya dengan tujuan disalurkan kepada orang yang membutuhkan, sehingga meningkatkan kinerja lembaga filantropi serta upaya untuk mencapai kesejahteraan masyarakat. Jika sebelumnya penggalangan dana dilakukan secara tradisional dengan membawa kardus/botol ke rumah-rumah, lampu merah, maupun masjid untuk mendapatkan dana yang dibutuhkan. Tetapi dengan adanya inovasi penggalangan dana secara online hanya melalui *smartphone* maupun media teknologi lainnya, dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan donatur dengan jangkauan yang luas hingga berbagai belahan di negara Indonesia. Aktivitas *fundraising* melalui jejaring sosial inilah yang disebut dengan kegiatan *crowdfunding*. *Crowdfunding* merupakan teknologi keuangan yang sedang naik daun belakangan ini, situs *crowdfunding* yang terbesar di dunia terdapat di negara Amerika Serikat yang bernama *Kickstarter* dan *Indiegogo*. Berkembangnya industri *crowdfunding* sampai ke negara Indonesia dengan bermunculannya situs-situs *crowdfunding* ditahun 2013 seperti Wujudkan.com, Patungan.com, Ayopeduli.com, GandengTangan.com hingga KitaBisa.com.

Dari beberapa situs diatas tidak semuanya beroperasi dengan baik, ada beberapa situs yang kegiatannya ditutup dengan berbagai alasan.⁹ Salah satunya Wujudkan.com, yang menghentikan aktivitasnya sebagai situs *crowdfunding* sejak 31 maret 2017, penghentian tersebut dikarenakan selama lima tahun berjalan jumlah penggalangan dana tidak pernah lebih dari 12% yang berpengaruh pada biaya operasional website. Selain itu situs Ayopeduli.com juga telah menutup layanannya ditahun 2016. Akan tetapi berbanding terbalik

⁹ Sebastian Admodjo, Menelisik Tutupnya Sejumlah Situs Crowdfunding, Dunia Fintech, 2018, diakses pada Sabtu, 21 November 2020, Pukul 22:00 Wib. Url: www.duniafintech.com.

dengan situs *crowdfunding based donation* KitaBisa.com yang sejak operasionalnya tahun 2013 masih dikenal sampai dengan sekarang. Penggalangan dana tiap tahunnya selalu mengalami kenaikan yang signifikan baik dari jumlah donatur dan jumlah *campaign* atau orang yang menggalangkan dana di stus kitabisa.com. Berawal dari keinginan membuat gerakan sosial pada tahun 2013 Alfatih Timur membuat kitabisa sebagai wadah bagi siapapun baik itu instansi, perorangan/individu, yayasan yang ingin mewujudkan proyek sosialnya. Setelah diluncurkan pada tahun 2013, kitabisa.com menjadi yayasan resmi di tahun 2014 kemudian menjadi PT KitaBisa Indonesia pada tahun 2015, dengan mengangkat nilai dan norma gotong royong. Untuk total pengguna dan *campaign* yang tergabung dari tahun ke tahun dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Data Campaign terdanai dan Jumlah Pengguna
KitaBisa.com
Pada tahun 2018-2020

Tahun	Campaign terdanai	Jumlah Pengguna
Oktober 2018	14.329	969.053
Januari 2019	18.637	1.377.638
Mei 2020	63.964	3.850.333

Sumber: Kitabisa.com

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah *campaign* yang terdanai dan jumlah pengguna atau donatur yang ikut membantu mendanai tiap tahun selalu mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Ini artinya kitabisa.com terus melakukan ekspansi dan inovasi untuk memberikan kemudahan berdonasi bagi masyarakat luas, yaitu dengan adanya dompet kitabisa yang dapat digunakan para member donatur yang ingin menyalurkan donasinya hanya tinggal dipotong dari dana yang ada di *e-wallet* tersebut. Selain data jumlah *campaign* dan jumlah

pengguna kitabisa.com jumlah donasi yang terkumpul tiap tahunnya juga mengalami kenaikan yang signifikan hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.2
Jumlah Donasi di KitaBisa.com tahun 2018-2019

Tahun	Jumlah Donasi Terkumpul
2018	485 M
2019	507 M
2020	835 M

Sumber: Kitabisa.com

Berdasarkan data dari OJK perusahaan fintech yang sudah terdaftar dan berizin telah mencapai 156 perusahaan dari berbagai jenis fintech.¹⁰ Walaupun kitabisa.com belum spesifik diatur oleh Peraturan OJK namun kitabisa telah memiliki izn PUB(Pengumpulan Uang dan Barang) dari kementerian sosial untuk kategori umum dan kategori bencana alam, kitabisa juga memiliki izin sebagai unit pengumpul zakat (UPZ) berdasarkan keputusan ketua Badan Amil Zakat Nasional Nomor 59 tahun 2019. Hingga saat ini kitabisa telah bekerja sama dengan puluhan mitra Lembaga Amil Zakat di tingkat nasional, provinsi dan kabupaten/kota untuk memberikan kemudahan bagi dermawan untuk menyalurkan zakatnya. Tidak hanya itu, sebagai bentuk transparansi kitabisa juga rutin diaudit oleh Kantor Akuntan Publik dengan hasil Wajar Tanpa Pengecualian (WTP).¹¹

Dalam operasionalnya kitabisa.com mengenakan biaya administrasi sebesar 5% dari total donasi yang terkumpul kepada pihak yang telah menggalang dananya di situs kitabisa, kecuali pada kategori bencana alam dan zakat tidak dikenakan biaya sepeserpun atau (0%). Dan sudah dipastikan sesuai dengan aturan yang berlaku di Republik Indonesia maupun secara syariat islam.

¹⁰ Deputi Komisioner Pengawas IKNB II, Departemen Pengawasan IKNB 2A, Direktorat Pengaturan, Perizinan dan Pengawasan Fintech, “Perkembangan Fintech Lending”, (OJK September 2020)

¹¹ Diakses dari <https://kitabisa.com/tentang-kitabisa>, pada tanggal 5 November 2020 pukul 21:15 WIB.

Crowdfunding memiliki potensi yang sangat besar sebagai media penghimpunan dana, hal ini tentu bisa menjadi ancaman bagi lembaga social seperti amil zakat, infak, wakaf dan sedekah jika tidak melakukan kerjasama dengan platform crowdfunding salah satunya kitabisa.com. Oleh karena itu, dengan adanya *Fintech Crowdfunding* berbasis donasi lembaga filantropi seperti BAZNAS, LAZ dan Yayasan lainnya dapat menjadi peluang untuk meningkatkan penghimpunan dana seperti zakat, wakaf, infak dan sedekah serta bisa menjadi alat untuk mensosialisasikan kepada umat muslim untuk memulai kebiasaan bersedekah/berderma serta menumbuhkan minat dalam menyalurkan zakat, infak sedekah dengan memanfaatkan kitabisa.com yang hanya tinggal klik saja di *smartphone* masing-masing.

Setiap individu pasti mempunyai perbedaan pendapat dalam melihat situasi yang sama dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari berbagai faktor diantaranya dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman, religiusitas, lingkungan sosial, pendidikan dan cara berfikir. Dengan jumlah pengguna yang banyak dibuktikan dari data diatas yang menunjukkan peningkatan tiap tahun menandakan bahwa masyarakat banyak yang sudah mengetahui adanya situs kitabisa.com ini dan artinya jumlah donatur yang berpartisipasi juga sangat banyak. Maka persepsi positif akan muncul dari donatur yang sudah merasakan pengalaman baik dari segi manfaat yang dihasilkan kitabisa, fitur-fitur yang diberikan oleh kitabisa dan kelebihan-kelebihan lain dari situs kitabisa yang dapat membangun persepsi para donatur.

Namun disisi lain, adanya kitabisa.com ini dapat memberikan risiko yang cukup besar bagi para donatur yang sudah rela memberikan donasinya melalui kitabisa yakni kemungkinan akan adanya penyelewengan dana maupun kampanye penggalangan dana fiktif sehingga dapat mempengaruhi kepercayaan donatur terhadap situs kitabisa.com oleh karena itu bagi sebagian orang terutama pengguna yang dapat memberikan persepsi buruk atau

negatif kepada kitabisa sebagai *platform crowdfunding* yang sudah sangat populer di Indonesia. Seperti salah satu contoh kasus pada tahun 2017 yang pernah viral diliput oleh www.tempo.co dengan berjudul “Kontroversi Penyaluran Donasi Kitabisa.com, Tutup Akun Cak Budi” pada salah satu akun yang dibuat di website kitabisa dengan nama akun cak Budi yang melakukan kampanye penggalangan dana untuk kaum dhuafa ternyata dana yang terkumpul diselewengkan oleh oknum pembuat akun *campaign* tersebut yang dipergunakan untuk membeli kebutuhan pribadi seperti mobil mewah, handphone mewah dan lain sebagainya.

Hal ini lah yang dapat membuat para donatur memberikan persepsi negative yang dapat menghilangkan kepercayaan terhadap tim kitabisa.com. akan tetapi untuk mengatasi permasalahan tersebut kitabisa.com telah menutup akun tersebut sehingga sudah tidak dapat beroperasi lagi, dan untuk segi kemaanan lebih diperbaiki lagi dengan adanya tim verifikator *campaign* sehingga kecil kemungkinan adanya kampanye penggalangan dana fiktif.

Oleh karena itu, berdasarkan deskripsi diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian skripsi dengan judul “**Persepsi Donatur Terhadap Kegiatan Digital Fundraising Dana Sosial Melalui Fintech Crowdfunding Kitabisa.com**” sebagai upaya menggali informasi lebih dalam tentang pengalamannya dalam menyalurkan zakat, infak dan sedekahnya dengan memanfaatkan teknoogi digital, dan mengetahui sikap daripada narasumber itu sendiri terhadap penggunaan kitabisa.com. untuk memperkenalkan dan menyebarluaskan penggunaan media sebagai situs *crowdfunding* yang dapat mempermudah orang dalam berkegiatan social.

B. Fokus Penelitian

Berkenaan dengan permasalahan yang ditulis penulis dalam penelitian mengenai “**Persepsi Donatur Terhadap Kegiatan Digital Fundraising Dana Sosial**

Melalui *Fintech Crowdfunding Kitabisa.com*”, maka fokus penelitian ini ialah mendiskripsikan bagaimana persepsi/tanggapan dari donator itu sendiri terkait adanya perubahan sosial yang mendorong inovasi di bidang filantropi dalam menggalang dana atau menghimpun dana secara online dengan memanfaatkan *financial technology (fintech) crowdfunding* pada situs kitabisa.com

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana persepsi atau pandangan donatur dengan adanya kegiatan digital *fundraising* dana social menggunakan layanan *fintech crowdfunding* pada situs kitabisa.com ?
2. Bagaimana sikap donatur terhadap kegiatan digital *fundraising* dana sosial dengan memanfaatkan layanan *fintech crowdfunding* kitabisa.com ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendiskripsikan secara mendalam tentang persepsi/tanggapan/pandangan dari donator atau pengguna terkait kegiatan digital *fundraising* dana sosial menggunakan layanan *fintech crowdfunding* kitabisa.com.
2. Untuk menjelaskan dan mengetahui sikap donator atau pengguna setelah menggunakan layanan *fintech crowdfunding* kitabisa.com.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan serta dapat menyumbang pemikiran teoritis dan ilmiah bagi pemustaka.

- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi pembaca tentang persepsi kegunaan teknologi digital di bidang filantropi dalam penggalangan dana.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Masyarakat

Hasil penelitian ini secara praktis untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman untuk memperkenalkan teknologi digital yang dapat digunakan sebagai sarana membantu sesama

- b. Untuk Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan akan menghasilkan informasi yang bermanfaat sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi perusahaan untuk mengetahui pandangan dari para pengguna terkait penggalangan dana secara online dengan menggunakan layanan *fintech crowdfunding* pada situs kitabisa.com

- c. Untuk Peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang ingin membahas terkait persepsi terhadap inovasi penggalangan dana secara online dengan menggunakan layanan *fintech crowdfnding* pada situs kitabisa.com

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan ini bertujuan memperoleh garis besar serta perkiraan dari setiap bagiannya. Dengan sistematika sebagai berikut:

- 1. Bagian Awal

Halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman motto, halaman persembahan, pedoman transliterasi arab latin, kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi, tabel dan daftar singkatan yang akan mengisi di bagian ini.

2. Bagian Isi

Di bagian ini penulis membuat garis besar yang terdiri dari lima BAB yang saling berhubungan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh, sebagaimana berikut ini:

Bab I : PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : KAJIAN PUSTAKA

Hal yang dikemukakan adalah landasan teori tentang persepsi, inovasi, filantropi, penggalangan dana, *fintech crowdfunding*, kitabisa.com dan analisis penelitian terdahulu, kerangka berpikir serta pertanyaan penelitian

Bab III : METODE PENELITIAN

Isi dari metode penelitian antara lain: jenis-pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data.

Bab IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan uraian hasil penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu tentang gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data dan pembahasan tentang persepsi mahasiswa febi iain kudus terkait inovasi penggalangan dana secara online menggunakan layanan *fintech crowdfunding* kitabisa.com

Bab V : PENUTUP

Merupakan simpulan mengenai hasil penelitian serta saran-saran yang di tujukan bagi pihak-pihak terkait dengan mengacu dari hasil menganalisis di bab-bab sebelum itu.

3. Bagian akhir meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran pendukung.

