

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, teknologi informasi berkembang dengan pesat dan memberikan peran yang begitu besar kepada seluruh aspek kehidupan manusia. Tidak terkecuali dengan pertumbuhan ekonomi yang juga berkaitan erat dengan perkembangan teknologi sehingga saling mempengaruhi satu sama lain. Ekonomi digital juga semakin terasa nyata seiring dengan berjalannya waktu. Namun, hingga saat ini ekonomi digital masih terus dilakukan pembenahan dan pembaruan agar mampu memberikan pengaruh baik yang lebih besar lagi.



Gambar I.1 Laju Pertumbuhan Ekonomi Indonesia (Sumber : Katadata.co.id)

Dikutip dari Katadata.co.id, kondisi perekonomian Indonesia terus mengalami kenaikan mulai dari kuartal ketiga tahun 2021 dan terus berlanjut sampai dengan kuartal kedua tahun 2022. Meskipun sempat mengalami penurunan drastis pada tahun 2020 yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19, perekonomian Indonesia kembali pulih dan meningkat cukup tinggi pada tahun 2021 dan hanya mengalami sedikit penurunan pada kuartal kedua tahun 2022. Dari Gambar I.1 didapatkan informasi bahwa laju pertumbuhan ekonomi Indonesia pada kuartal kedua tahun 2022, tercatat produk domestik bruto (PDB) sebesar 5,44% secara tahunan (yoy).

Salah satu bagian penting dari perekonomian Indonesia adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Jumlah keberadaan UMKM di Indonesia lebih besar dari industri-industri berskala besar. UMKM memiliki peranan besar dalam penyerapan tenaga kerja, pembentukan produk domestik bruto (PDB) dan juga sebagai pelaku usaha dengan jumlah terbesar di Indonesia. UMKM memiliki struktur organisasi dan tenaga kerja yang fleksibel sehingga membuatnya lebih bisa bertahan terhadap krisis dan dijadikan sebagai sumber pemasukkan utama oleh masyarakat Indonesia.

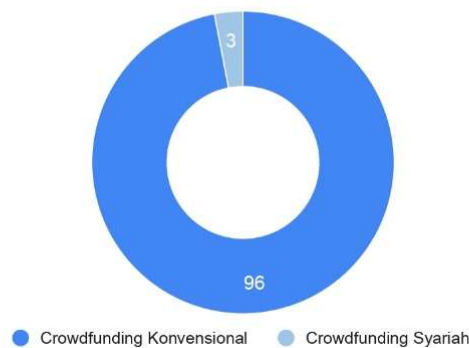
Potensi besar yang dimiliki oleh UMKM ini masih terhalang oleh terbatasnya modal dan sulit mendapatkan pendanaan modal tersebut (Hamza & Agustien, 2019). UMKM tidak bisa dengan mudah mengakses sumber pemodal dari perbankan dikarenakan belum adanya pelayanan bank untuk masyarakat dengan daya jangkauan yang jauh, *cashflow* UMKM yang terbatas sehingga tidak memadai untuk menanggung bunga dan pokok pinjaman serta bagi hasil dalam jangka waktu yang pendek, dan kurangnya aset yang berperan sebagai agunan (Tripalupi, 2019). Selain itu, modal dari perbankan juga membebankan suku bunga yang tinggi dan mengandung riba didalamnya.

Meskipun demikian, modal dari perbankan masih menjadi salah satu sumber yang diandalkan oleh para pelaku usaha. Dari keseluruhan UMKM yang ada, sekitar 17,5% UMKM mengakses permodalan dari perbankan dan sisanya sebesar 82,5% UMKM mengakses permodalan dari non-bank (Maulida & Yunani, 2017). Permodalan nonbank tersebut salah satunya merupakan modal dari perorangan baik itu keluarga, teman, maupun orang lain. Dimana modal perorangan tersebut tidak bisa menjamin keberlangsungan usaha untuk jangka Panjang.

Salah satu alternatif sumber pendanaan bagi para pelaku ekonomi dalam memulai ataupun mengembangkan usahanya adalah *crowdfunding* atau penggalangan dana secara kolektif yang merupakan salah satu produk *fintech* yang bergerak dalam bidang permodalan. *Fintech* sendiri adalah layanan dalam bidang keuangan yang melibatkan teknologi didalamnya sehingga memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun (Rizal et al., 2019). Melalui adanya *crowdfunding* ini tentunya memberikan kemudahan karena dapat menjadi

salah satu sarana pencarian modal bagi para pelaku usaha. Selain itu, investor bisa menentukan pada siapa mereka akan berinvestasi. Sayangnya, *crowdfunding* belum banyak digunakan dan *crowdfunding online* konvensional masih memiliki banyak kekurangan seperti rentan terhadap penipuan akibat kurangnya sistem keamanannya, pengembalian dana yang memakan waktu sangat lama, dana tidak kembali sesuai perjanjian atau bahkan tidak kembali sama sekali (Bahauddin, 2019). Selain kekurangan tersebut, pada aplikasi *crowdfunding* yang ada saat ini juga didapati adanya kendala-kendala seperti aplikasi yang tertutup secara tiba-tiba diakibatkan oleh adanya *bug* dan *error*, serta pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan verifikasi data. Sehingga investor enggan untuk berinvestasi dan kepercayaan pelaku usaha menjadi rendah terhadap *platform crowdfunding*.

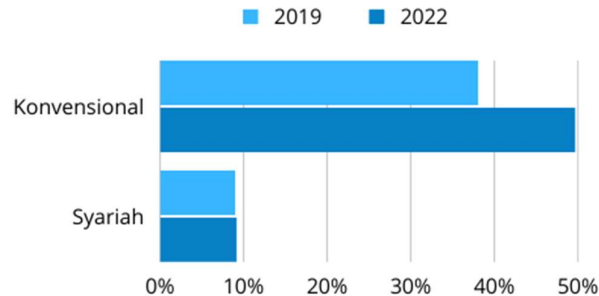
**Jumlah Crowdfunding Per Februari 2019**



Gambar I.2 Jumlah *Crowdfunding* Konvensional dan Syariah

Terdapat dua jenis *crowdfunding* yaitu *crowdfunding* konvensional dan *crowdfunding* syariah yang dijalankan sesuai dengan prinsip syariah Islam. Pada Gambar I.2 tercatat hingga bulan Februari tahun 2019, terdapat sejumlah 99 *platform crowdfunding* sudah terdaftar oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan 96 diantaranya merupakan *platform crowdfunding* konvensional dan 3 lainnya merupakan *platform crowdfunding* syariah. Jumlah *platform crowdfunding* syariah yang terbilang kecil dibandingkan dengan *platform crowdfunding* konvensional ini berbanding terbalik dengan fenomena pertumbuhan komunitas dan pasar muslim di Indonesia yang terus meningkat dan menginginkan adanya pertumbuhan *financial technology* yang sesuai dengan prinsip syariah Islam. (INDRIANA et al., 2022) juga menyampaikan bahwa produk keuangan syariah

dikehendaki oleh komunitas syariah di Indonesia yang juga terus meningkat dan memungkinkan berkembangnya *crowdfunding* syariah berbasis ekuitas kedepannya.



Gambar I.3 Perbandingan Literasi Keuangan Tahun 2019 dan Tahun 2022

(Sumber : Otoritas Jasa Keuangan)

Disisi lain berdasarkan hasil survey oleh Otoritas Jasa Keuangan Indonesia, tingkat literasi keuangan di Indonesia terus meningkat. Pada Gambar I.3 ditampilkan hasil perbandingan tingkat literasi keuangan konvensional dan syariah di Indonesia pada tahun 2019 dan tahun 2022. Indeks literasi keuangan konvensional meningkat sebesar 11,65% dari 28,03% pada tahun 2019 menjadi 49,68% pada tahun 2022 dan indeks literasi keuangan syariah meningkat sebesar 0,21% dari 8,93% pada tahun 2019 menjadi 9,14% pada tahun 2022. Peningkatan ini tentunya akan menjadi faktor pendukung berkembangnya inovasi-inovasi *fintech* baru termasuk *crowdfunding*. Mengacu pada jumlah indeks literasi keuangan syariah yang masih jauh lebih kecil dari indeks literasi keuangan konvensional juga akan menjadi peluang berkembangnya industri keuangan syariah, salah satunya inovasi *fintech crowdfunding* syariah.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, maka dibutuhkan sebuah *platform aplikasi crowdfunding* yang dijalankan berdasarkan prinsip-prinsip syariah. Diharapkan dengan adanya *platform* aplikasi berbasis syariah ini akan mempermudah para pelaku bisnis untuk mendapatkan sumber pendanaan modal yang mudah diakses, tidak ada nominal bunga tinggi yang mengandung riba dan memberatkan, serta sesuai dengan prinsip syariah Islam. Selain itu, diharapkan UMKM juga bisa mendapatkan modal dari para investor dengan jangkauan lebih luas, mudah dan praktis sehingga pintu bagi pengusaha pemula untuk

mengumpulkan dana dari pemodal yang tertarik untuk mendanai perusahaan baru yang mereka dukung terbuka lebih luas.

Dalam proses pengembangan aplikasi ini, dibutuhkan adanya peranan dari seorang *back-end developer* untuk merancang *back-end* dari aplikasi agar aplikasi berfungsi dengan baik dan berjalan dengan optimal. Untuk mengembangkan *back-end* tersebut, dibutuhkan adanya SDLC atau *Software Development Life Cycle* yang merupakan metode atau model yang berisi siklus pengembangan dalam pembuatan sebuah sistem. Model SDLC yang akan digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah XP (*Extreme Programming*). Metode ini merupakan metode dari *framework agile* yang dinilai efektif karena berfokus pada kecepatan pengiriman produk dan memungkinkan untuk diadakan perubahan (Larasati et al., 2021). Kemudian salah satu metode dari *framework agile* yaitu XP atau *extreme programming* merupakan sebuah metode pengembangan yang bersifat ringan untuk mengembangkan perangkat lunak pada skala menengah kebawah dengan kebutuhan yang masih berubah-ubah (Bell et al., 2018). Metode *extreme programming* sendiri tersusun atas tahapan *planning, desing, coding* dan *testing* (Nurkholis et al., 2021).

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan diatas didapatkan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Diperlukan adanya sistem *backend* yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat berjalan dengan baik sehingga terbebas dari *bug* dan *error* yang dapat mengganggu dalam penggunaan sistem.
2. Pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan verifikasi data pada aplikasi *crowdfunding* yang sudah ada saat ini.

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Melalui beberapa permasalahan yang sudah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan-tujuan berikut ini :

1. Mengimplementasikan metode *extreme programming* dalam mengembangkan sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan yang ada dan terhindar dari kesalahan yang mengganggu.
2. Merancang sistem verifikasi data yang lebih mudah dan sederhana memudahkan pengguna dalam melakukan verifikasi data.

#### **I.4 Batasan Masalah**

Agar tujuan yang telah ditentukan dari permasalahan dapat tercapai, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan aplikasi *crowdfunding* berbasis syariah berfokus pada bagian *back-end*.
2. Mengembangkan aplikasi *crowdfunding* syariah menggunakan *framework* laravel dan bahasa pemrograman PHP sebagai dasar.
3. Dalam pengembangannya akan diterapkan metode *extreme programming*.
4. Aplikasi *crowdfunding* dibuat dengan mengikuti prinsip syariah Islam.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin diperoleh dari aplikasi *crowdfunding* syariah pada penelitian ini di antaranya :

1. Menambahkan opsi sumber pendanaan bagi para pelaku usaha, termasuk UMKM yang mudah, praktis, tidak memberatkan dan sesuai dengan prinsip syariah Islam.
2. Memberikan tambahan opsi investasi bagi para investor yang aman, mudah, praktis, tidak memberatkan dan sesuai dengan prinsip syariah Islam.
3. Menjadi referensi penelitian terkait pengembangan aplikasi *crowdfunding* syariah dengan menggunakan metode *extreme programming* dimasa yang akan datang.