

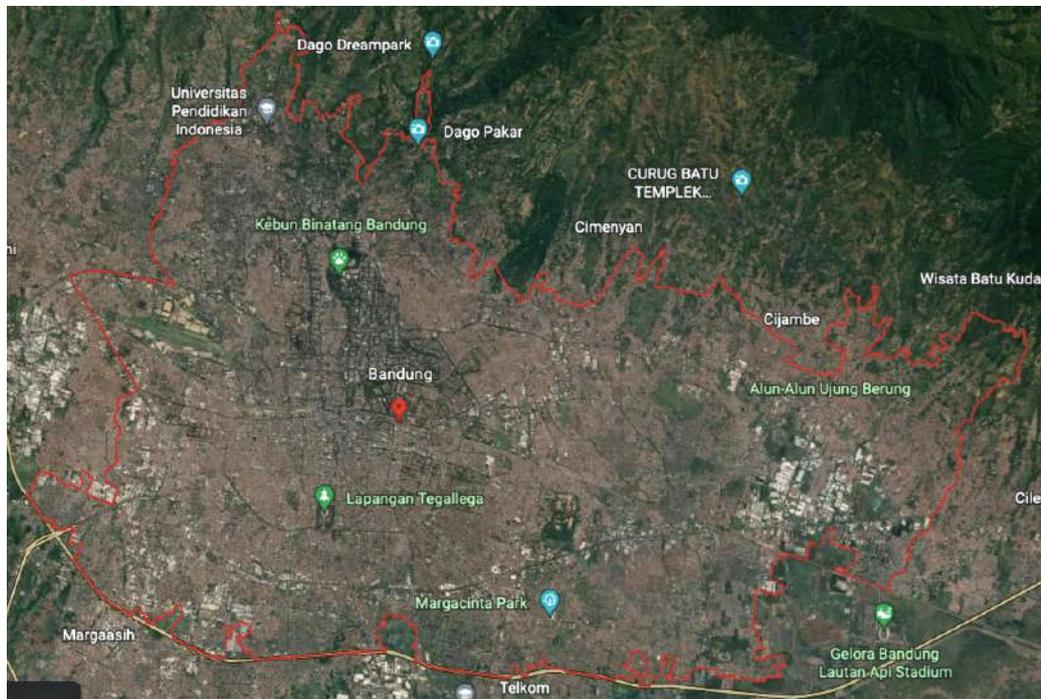
BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Objek Penelitian

Kota Bandung adalah salah satu kota terpadat nomor 4 setelah DKI Jakarta, Bekasi dan Surabaya di Indonesia. Bandung memiliki total jumlah penduduk sebanyak 2.507.888 jiwa pada tahun 2022 (Idxchannel.com, 2022).

Pada tahun 2016, Kota Bandung mulai mengubah sistem pemerintahannya menjadi *Open Government Indonesia* (OGI). Salah satu tindakan yang dilakukan untuk mewujudkan OGI adalah membangun pemerintah yang lebih terbuka, partisipatif, dan inovatif. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk meningkatkan tingkat kepercayaan masyarakat terhadap kinerja pemerintah (Pikiran Rakyat, 2016).

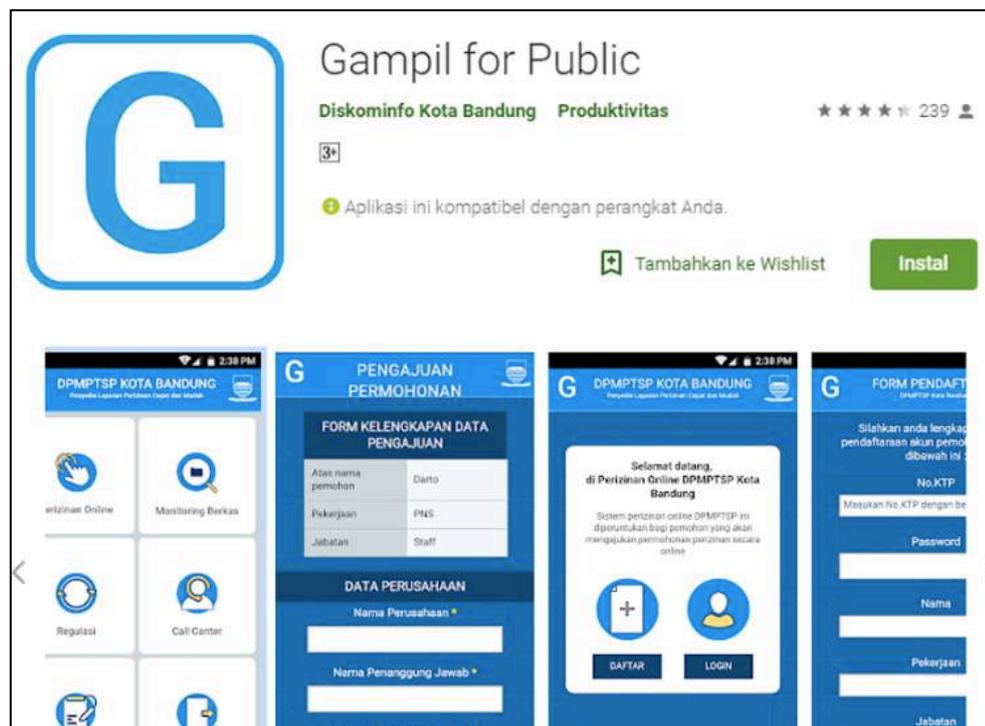


Gambar 1.1
Lokasi Objek Penelitian

Sumber: <https://earth.google.com/web/search/Kota+Bandung,+Bandung+City,+West+Java>

Menurut data Dinas Koperasi Kota Bandung, dari 140.000 UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang ada di Kota Bandung, UMKM yang terdaftar pada tahun 2022 di Kota Bandung hanya 7.000 ribu UMKM.

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DMPPSTP) memberikan salah satu kemudahan bagi para penggiat UMKM di Kota Bandung dalam mengajukan perizinan usaha melalui aplikasi GAMPIL (*Gadget Mobile Application for Licence*), aplikasi yang diluncurkan pada 25 Februari 2016 ini adalah aplikasi berbasis android yang dapat digunakan para penggiat UMKM pada saat ingin mendaftarkan izin usahanya dengan mudah melalui aplikasi. Tampilan dari aplikasi Gampil dapat dilihat pada Gambar 1.2 (Seputar Bandung Raya, 2018).



Gambar 1.2

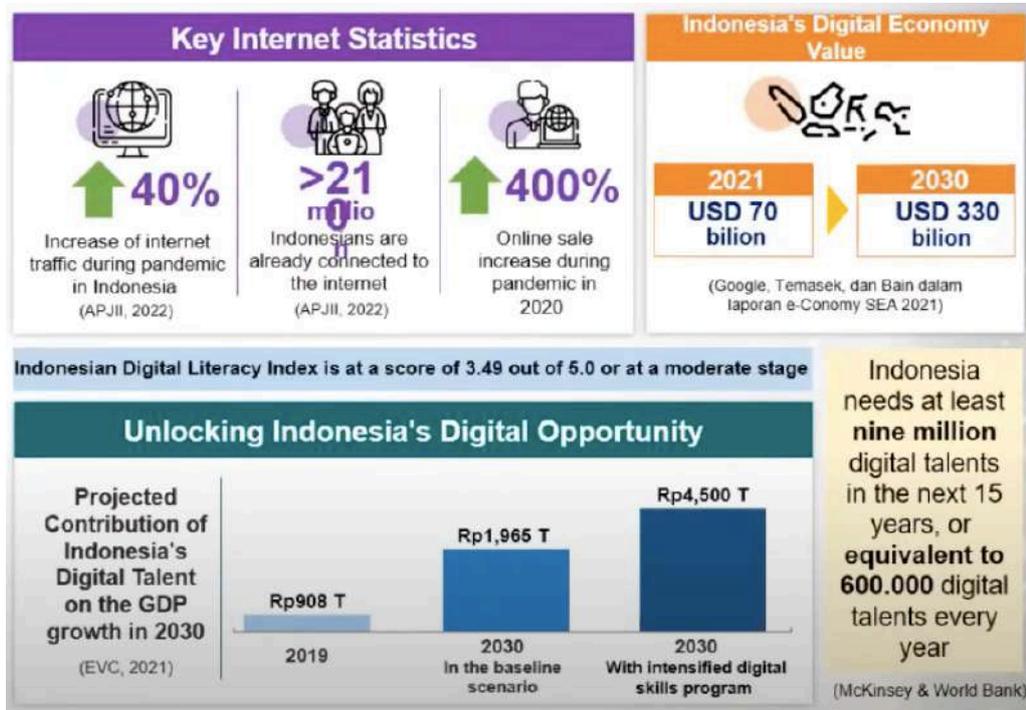
Tampilan Aplikasi GAMPIL Pada *Playstore*

Sumber:<https://www.seputarbandungraya.com/2018/08/pemkot-bandung-permudah-perizinan.html>

1.2 Latar Belakang Penelitian

Roda pertumbuhan perkeonomian Indonesia yang sempat terpuruk pada tahun 2020 hingga mencapai angka -2,07 persen menurut data Kementerian

Keuangan, membuat Indonesia mengalami deflasi pada tahun tersebut. Perekonomian Indonesia mulai kembali membaik setelah pandemi Covid-19 berangsur-angsur menjadi endemi, dan para penggiat UMKM di Indonesia sudah dapat beradaptasi dengan perubahan yang diakibatkan oleh Covid-19. Berikut adalah data statistik keadaan digital ekonomi di Indonesia pada tahun 2022:

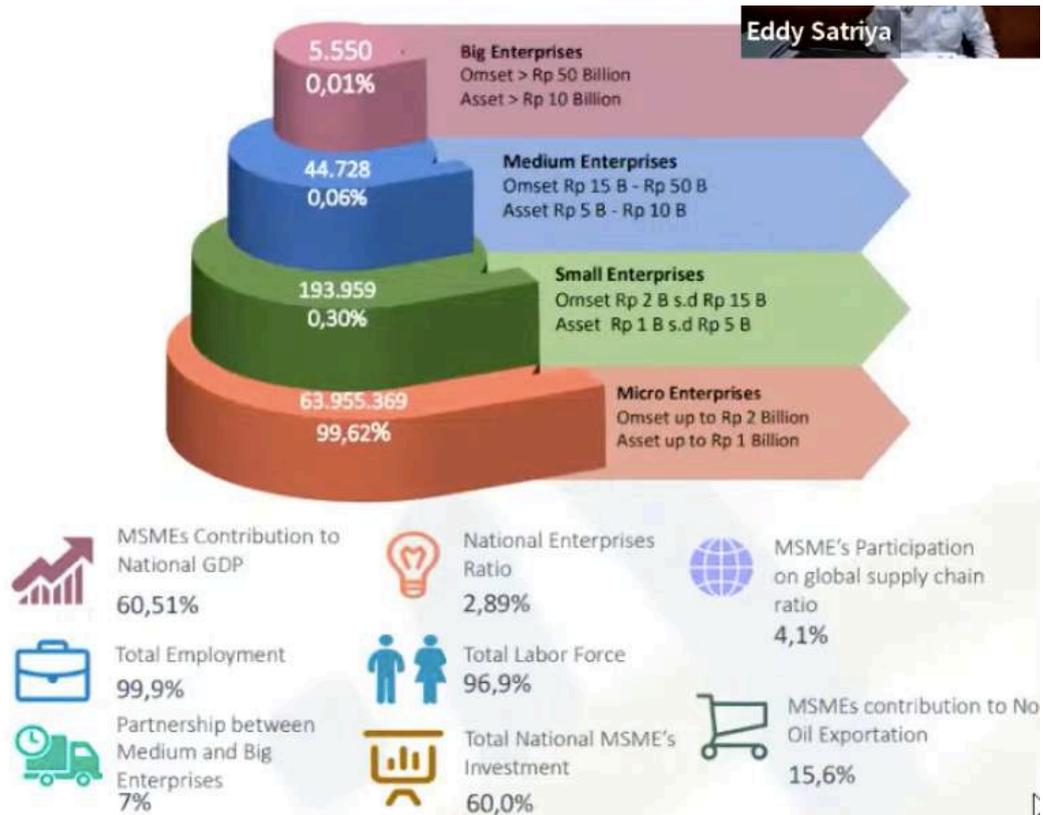


Gambar 1.3

Keadaan Digital Ekonomi di Indonesia 2022

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Lz6yUsHSAyQ&t=2s>

Dapat dilihat bahwa penggunaan internet dan *online selling* bertumbuh pesat pada masa pandemi Covid-19, sehingga digitalisasi UMKM sudah bukan menjadi sebuah pilihan, namun keharusan agar tetap bertahan di era baru saat ini. Peran UMKM sangat besar dalam pemulihan kembali perekonomian Indonesia, yaitu sebesar 61,07% menurut Kementerian KUKM pada tahun 2021, keadaan dari UMKM di Indonesia pada tahun 2022 dapat dilihat pada gambar 1.4:



Gambar 1.4
Keadaan UMKM di Indonesia 2022

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Lz6yUsHSAYQ&t=2s>

Dari data di atas dapat diketahui mengapa UMKM dinobatkan sebagai roda penggerak perekonomian nomor satu di Indonesia, sehingga sudah seharusnya menjadi fokus utama agar senantiasa menjadi sektor industri yang berkelanjutan. Hal ini menjadi salah satu fokus pemerintah terhadap kemajuan digitalisasi UMKM kedepannya yaitu pada poin ke-3 “*ensuring sustainability and inclusive growth*” terkait dengan digitalisasi UMKM.



Gambar 1.5
Digital Economy Working Group 2022

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Lz6yUsHSAYQ&t=2s>

Sebagai salah satu negara yang tergabung di dalam PBB, upaya pemerintah tersebut selaras dengan program PBB yaitu *Sustainable Development Goals* (SDGs) nomor 8 mengenai pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi dengan target 8.2 yaitu, mencapai tingkat produktivitas ekonomi yang lebih tinggi, melalui diversifikasi, peningkatan dan inovasi teknologi. Report dari SDGs di Indonesia pada tahun 2022 sendiri dapat dilihat pada gambar 1.6 (SDGs, 2022):



Gambar 1.6

Indonesia SDGs Performance 2022

Sumber: <https://dashboards.sdginde.org/profiles/indonesia>

Berdasarkan data di atas, dapat terlihat bahwa nilai dari SDG 8 masih berada pada perolehan nilai 75 dengan *significant challenge* dan *on track or maintaining SDG achievement*. Sehingga masih perlu dikembangkan agar dapat mencapai target 8.2, sesuai dengan motto SDG yaitu “no one left behind”.

Menurut data yang dimiliki oleh Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM) pada tahun 2022 sekitar 64 juta UMKM di Indonesia merupakan sektor informal, dimana angka tersebut mendominasi sektor UMKM di Indonesia. Namun sektor informal memiliki beberapa karakteristik negatif menurut *Institute for Development of Economics and Finance*:

Tabel 1.1
Karakteristik Negatif Sektor UMKM Informal

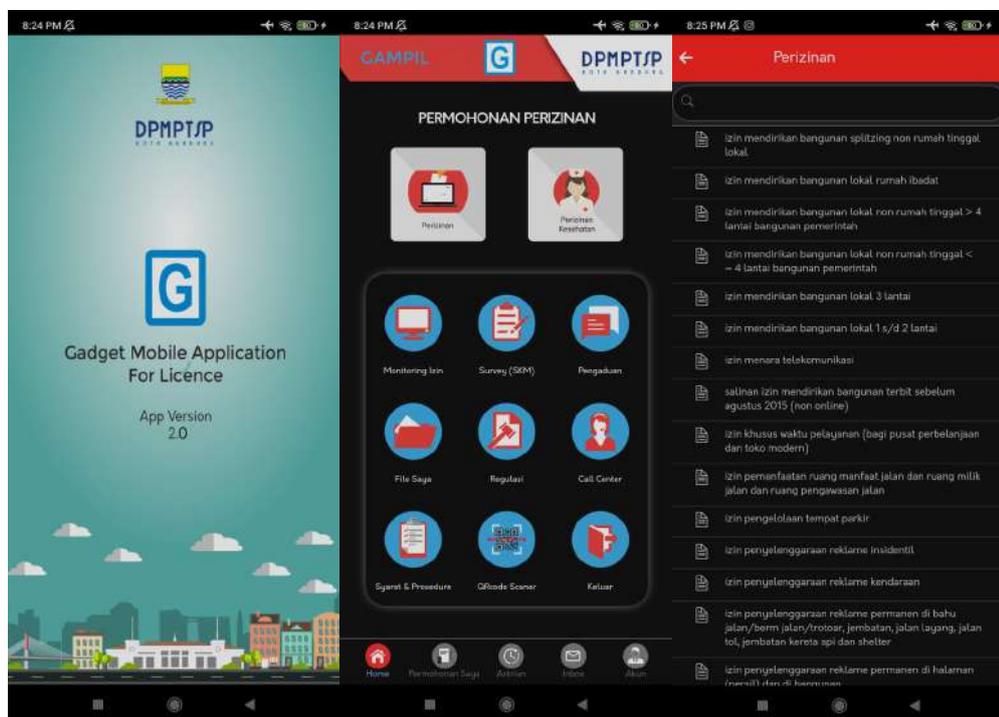
| No | Karakteristik Negatif |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Memiliki modal lebih sedikit daripada rekan-rekannya. sebagian besar UMKM di sektor informal bergantung pada modal mandiri dan kerabat dekat |
| 2 | Bisnis tidak terdaftar secara resmi dan tidak membayar pajak |
| 3 | Kurangnya akses ke pembiayaan eksternal, khususnya akses ke pinjaman untuk UMKM di sektor informal |
| 4 | Kurangnya kemampuan untuk mengembangkan bisnis |
| 5 | Lebih responsive terhadap guncangan ekonomi (seperti pandemi) daripada sektor formal UMKM. |

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Lz6yUsHSAyQ&t=2s>

Dalam penelitian Gunawan A. & Lubis R. (2022) menyatakan bahwa, saat ini para mahasiswa yang akan menjadi pengusaha di masa depan masih memiliki pengetahuan yang sangat terbatas mengenai *sustainable entrepreneurship*. Oleh karena masih banyaknya UMKM yang belum mendaftarkan usahanya, membuat Presiden RI ke-7 meminta agar target jumlah penerbitan Nomor Induk Usaha (NIB) untuk pelaku UMKM dinaikan menjadi 100 ribu per hari. Setelah perilsan OSS untuk mendaftarkan NIB sejak Agustus 2021, hanya ada dua ribu izin yang terbit setiap harinya, masih jauh dari target yang diminta oleh Presiden RI ke-7, dan beliau menghimbau bahwa tanggung jawab ini adalah tanggung jawab kepala daerah masing-masing (tempo.co).

Di Kota Bandung reformasi sistem perizinan berusaha ini sudah dirilis sejak 2016 dan diberikan oleh Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) melalui Dinas Pananaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) dengan memberikan kemudahan dan kecepatan dalam perizinan

melalui aplikasi GAMPIL (*Gadget Mobile Application for Licence*). Latar belakang terbuatnya aplikasi GAMPIL adalah karena banyaknya keluhan warga Bandung yang diajukan kepada Walikota Bandung pada tahun 2016, mengenai sulitnya mengurus perizinan usaha karena banyaknya calo pada saat datang langsung untuk mengurus izin usaha, yang akhirnya menjadikan pengurusan izin usaha mahal, lalu antrian yang panjang, dan birokrasi yang rumit, menjadikan banyak pelaku usaha yang akhirnya malas untuk mengurus izin usahanya. Maka, atas keluhan-keluhan tersebut dibuatlah GAMPIL dengan proses pembuatan dan pengurusan izin cukup dilakukan di rumah dan jika sudah jadi surat akan diantar ke rumah menggunakan jasa PT Pos Indonesia. Adapun tampilan dari aplikasi GAMPIL dapat dilihat pada gambar 1.7.



Gambar 1.7
Tampilan Aplikasi GAMPIL Kota Bandung
Sumber: *Screenshot* aplikasi GAMPIL

Setelah perilisannya ternyata implementasi GAMPIL belum sepenuhnya dapat meningkatkan tingkat kepuasan masyarakat. Masyarakat masih menilai bahwa program GAMPIL masih belum matang dan belum menjangkau seluruh segmentasi masyarakat. Ditambah dengan permasalahan permasalahan yang

ditemukan dilapangan terkait dengan kesiapan sistem itu sendiri, SDM DPMPTSP, Sarana prasarana penunjang, serta tingkat pemahaman yang berbeda pada masyarakat (Setiawan, *et all.* 2021:8-9).



Gambar 1.8
Keluhan Pengguna Gampil Pada Playstore
 Sumber: Playstore GAMPIL for Public

Keluhan-keluhan yang masih menjadi persoalan para pengguna aplikasi GAMPIL dapat dilihat pada gambar 1.8, dimana aplikasi dirasa masih belum berjalan dengan baik dan keamanan data yang masih dipertanyakan oleh para pengguna.

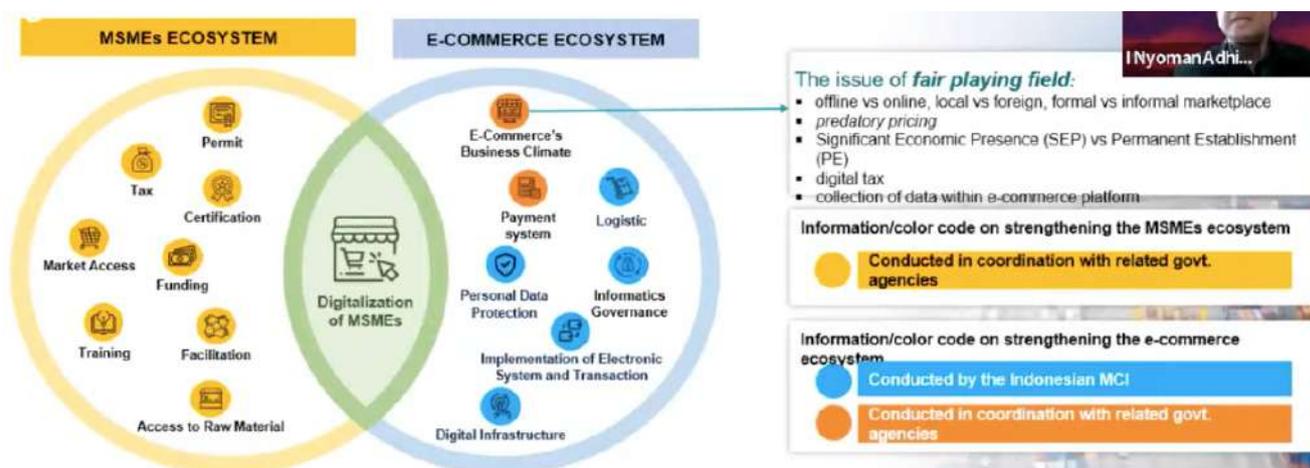
Tabel 1.2
Kekurangan Aplikasi GAMPIL pada Penelitian Sebelumnya

| | |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Willy, et al (2019) | Pendekatan kuantitatif regresi linear sederhana, Hasil dari penelitian adalah Variabel kualitas pelayanan publik mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi GAMPIL. |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| | |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Amalia (2018) | Analisis Nilai Tingkat, Uji Normalitas, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, Uji Variabel Dominan dan Koefisien Determinasi. Hasil dari penelitian adalah kualitas layanan baik secara parsial maupun simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna Aplikasi GAMPIL. |
| Aziza, et al (2021) | Metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian adalah implementasi perizinan berbasis elektronik dengan penerapannya dinilai cukup efektif namun kurang dalam aspek sosialisasi program. |
| Alexandri, et al (2021) | Metode yang digunakan penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian adalah implementasi aplikasi GAMPIL sudah dilaksanakan dengan baik namun masih perlu perbaikan-perbaikan terutama pada proses komunikasi, sosialisasi kepada masyarakat dan Sumber Daya Manusia dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP). |

Sumber: Berbagai sumber

Dalam program pemerintah untuk mengkolaborasi upaya meningkatkan UMKM Indonesia melalui digitalisasi, izin-izin dari sebuah usaha (permit) termasuk satu kesatuan di dalam ekosistem UMKM yang perlu diperhatikan guna memperkuat berjalannya roda perekonomian UMKM di Indonesia.



Gambar 1.9

Upaya Kolaborasi Peningkatan UMKM di Indonesia Melalui Digitalisasi

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Lz6yUsHSAYQ&t=2s>

Terdaftaranya UMKM secara legal memberikan keuntungan-keuntungan baik bagi pemetintah maupun pelaku usaha itu sendiri. Keuntungan-keuntungan yang didapat adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3
Keuntungan Pendaftaran Izin Usaha Bagi Pemerintah dan UMKM

| No | Keuntungan Bagi Pemerintah | Keuntungan Bagi Pelaku UMKM |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Pendataan para pelaku usaha | Mendapatkan kepastian perlindungan hukum |
| 2 | Upaya melindungi lingkungan dari berbagai kemungkinan bahaya dalam bisang bisnis, seperti penipuan | Mendapatkan kemudahan dalam pemberdayaan dan pengembangan usaha |
| 3 | Mendorong para pelaku bisnis untuk sadar pajak | Mendapatkan kemudahan dalam mengakses pembiayaan ke berbagai lembaga keuangan |
| 4 | - | Mendapatkan kredibilitas dan pengakuan yang sah dari berbagai pihak atas izin yang dimiliki dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum |

Sumber: Damanik (2016)

Dari penjabaran latar belakang di atas, maka dapat diketahui bahwa masih banyak UMKM yang belum mendaftarkan usahanya atau masih didominasi oleh UMKM informal, dimana dalam hal ini sangat disayangkan karena UMKM adalah penggerak roda perekonomian nomor 1 di Indonesia, yang akan lebih baik bila sebagai pilar dari perekonomian Indonesia, UMKM yang ada di Indonesia sudah lebih didominasi oleh UMKM yang legal dan terdaftar izin usahanya. Kota Bandung sudah berupaya untuk mempermudah perizinan usaha lebih awal dengan merilis aplikasi GAMPIL oleh Walikota Bandung pada tahun 2016, namun sejak tahun perilisannya hingga saat ini masih banyak keluhan yang diterima dari para pengguna (UMKM) terhadap aplikasi GAMPIL. Maka, atas dasar tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti sebuah penelitian dengan judul “**Analisis implementasi aplikasi *Gadget Mobile Application for Licence (GAMPIL)* dengan Model UTAUT 2 berdasarkan target SDG 8.2 pada UMKM Kota Bandung**” dengan

tujuan untuk mengetahui dimana saja letak kekurangan dari aplikasi GAMPIL menggunakan model UTAUT 2 dan tambahan variabel *perceived of security & risk* untuk mengukur keamanan aplikasi serta mengetahui secara lebih dalam berdasarkan permasalahan di penelitian terdahulu bahwa faktor sosialisasi adalah faktor yang masih dirasa kurang baik dalam pengimplementasian aplikasi GAMPIL.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang beserta permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 yaitu rumusan masalah deskriptif, kuantitatif dan kualitatif.

Rumusan Masalah Deskriptif:

1. Bagaimana keadaan aplikasi GAMPIL pada saat penelitian dilakukan?

Rumusan Masalah Kuantitatif:

1. Apakah *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, price value, habit* dan *Perceived of Security & Risk* berpengaruh terhadap *behavioral intention* GAMPIL?
2. Apakah *behavioral intention, facilitating condition* dan *habit* berpengaruh terhadap *usage behavior* GAMPIL?
3. Apakah variabel *Socialization* menjadi moderator pengaruh *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, price value, habit, perceived of security & risk*, dan *behavior intention*?
4. Apakah variabel *Experience* menjadi moderator pengaruh *facilitating condition, habit* dan *behavioral intention* terhadap *usage behavior*?

Rumusan Masalah Kualitatif:

1. Apakah hasil dari analisis deskriptif dan kuantitatif dapat terkonfirmasi atau justru berbanding terbalik di dalam analisis kualitatif?
2. Sejauh mana aplikasi GAMPIL memiliki peran dalam meningkatkan SDG 8.2.2?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah

Tujuan Deskriptif:

1. Mengetahui keadaan aplikasi GAMPIL pada saat penelitian dilakukan.

Tujuan penelitian Kuantitatif:

1. Mengetahui apakah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *price value*, *habit* dan *Perceived of Security & Risk* berpengaruh terhadap *behavioral intention* GAMPIL.
2. Mengetahui apakah *behavioral intention*, *facilitating condition* dan *habit* berpengaruh terhadap *usage behavior* GAMPIL.
3. Mengetahui apakah variabel *Socialization* menjadi moderator pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *price value*, *habit*, *perceived of security & risk*, dan *behavior intention*.
4. Mengetahui apakah variabel *Experience* menjadi moderator pengaruh *facilitating condition*, *habit* dan *behavioral intention* terhadap *usage behavior*.

Tujuan penelitian Kualitatif:

1. Mengetahui hasil dari analisis deskriptif dan kuantitatif dapat terkonfirmasi atau justru berbanding terbalik di dalam analisis kualitatif.
2. Mengetahui sejauh mana aplikasi GAMPIL memiliki peran dalam meningkatkan SDG 8.2.2.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Aspek Teoritis

Penelitian ini kedepannya diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian-penelitian serupa lainnya dan menambah wawasan serta pandangan dalam bidang *e-government* khususnya di bidang perizinan UMKM.

1.5.2 Aspek Praktis

Penelitian ini kedepannya diharapkan dapat bermanfaat bagi para penggiat UMKM khususnya yang masih terkendala seputar pendaftaran izin usaha di Kota Bandung dan juga dapat menjadi saran bagi DPMPSTSP dalam mengembangkan aplikasi GAMPIL sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan gambaran umum dari permasalahan yang akan diteliti dan dibahas. Bab ini berisi siapa objek penelitian yang akan diteliti, hal-hal apa yang melatar belakangi peneliti dalam membuat penelitian ini, apa saja rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dari penelitian, dan manfaat teoritis serta manfaat praktis yang akan didapat dari penelitian ini.

2) Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini merupakan teori-teori dan penelitian-penelitian terdahulu guna menguatkan hipotesa-hipotesa yang muncul dalam penelitian, serta variable-variabel apa saja dan kerangka pemikiran seperti apa yang akan digunakan di dalam penelitian ini.

3) Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode-metode penelitian yang seperti apa dan bagaimana pengukurannya akan dilakukan dalam penelitian.

4) Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, mulai dari bagaimana penelitian dilakukan, proses penyebaran kuisisioner kepada responden, dan perhitungan data hingga menghasilkan data dari perhitungan tersebut. Hasil dari bab ini merupakan prioritas variabel-variabel hasil analisis faktor digital transformasi.

5) Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian secara keseluruhan, agar penelitian dapat bermanfaat bagi para pembacanya dan juga dapat menciptakan penelitian-penelitian yang lebih baik lagi untuk peneliti selanjutnya.