BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

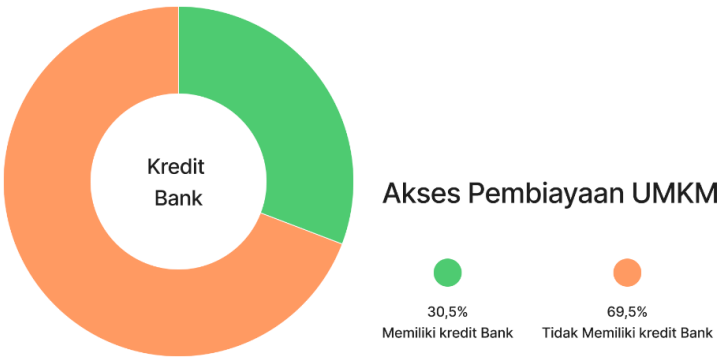
Kasus pandemi *Coronavirus Disease* 2019 atau yang sering disebut *Covid*-19 yang telah menyerang Indonesia bahkan dunia sedikit banyaknya telah mengubah pergerakan aktivitas masyarakat. Pandemi *Co*vid-19 memberikan dampak yang cukup terasa bagi sektor politik, sosial, hingga ekonomi. Hampir seluruh negara merasakan dampak tersebut, tak terkecuali Indonesia. Sebagai negara dengan jumlah penduduk kurang lebih mencapai 275 juta(Tim Sekretariat, 2022) tidak mudah bagi Indonesia untuk bertahan pada situasi tersebut.

Menurut laporan dari *Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD)*, Pandemi *Covid*-19 ini mempengaruhi perekonomian baik dari sisi penawaran dan permintaan. Dari sisi penawaran, perusahaan mengurangi bahan baku dan tenaga kerja. Dari sisi permintaan, kurangnya permintaan dan menurunnya kepercayaan konsumen terhadap suatu produk(Wan Laura Hardilawati, 2020). Hal tersebut juga terjadi pada sektor Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau yang biasa disebut UMKM. Data dari kementrian koperasi dan Usaha Kecil Menengah menunjukkan pada tahun 2018 terdapat 64.194.057 UMKM yang ada di Indonesia dan mempekerjakan 116.978.631 tenaga kerja Badan Pusat Statistik mencatat, bahwa pada tahun 2018, data presentase mengenai kontribusi dari UMKM terhadap Produk Domestik Bruto sebesar 61,41%Prawiranegara & Eka Prismana, 2021) angka ini menunjukkan bahwa para UMKM ini memiliki kontribusi besar pada ekonomi nasional, bahkan dapat dikatakan jika UMKM dapat dijadikan indikator bagi tingkat kestabilan ekonomi baik di tingkat nasional maupun daerah.

Terkait Pandemi *Covid*-19, dikeluarkan Peraturan Pemerintah nomor 21 tahun 20 yang membahas tentang Pembatasan Sosisal Berskala Besar dengan maksud untuk membatasi mobilitas manusia, peraturan ini mengharuskan masyarakat untuk berdiam diri di rumah jika tidak memiliki keperluan mendesak. Hal tersebut sangat berpengaruh pada operasional UMKM dan menurunnya jumlah konsumen dibanding hari biasa. Para pelaku usaha dituntut untuk mampu beradaptasi dengan situasi baru seperti mengurangi jumlah produksi, jam kerja, hingga saluran

penjualan, beberapa diantaranya terpaksa melakukan PHK terhadap karyawannya dengan tujuan menekan biaya produksi agar bisa bertahan.

Dalam keadaan krisis akibat pandemi, sektor UMKM perlu mendapat perhatian khusus, karena sektor ini merupakan penyumbang terbesar PDB dan merupakan penyumbang terbesar dalam pembukaan lapangan pekerjaan. Berdasarkan beberapa masalah yang mereka alami salah satunya adalah penyediaan modal dan akses kepada sumber lembaga keuangan.

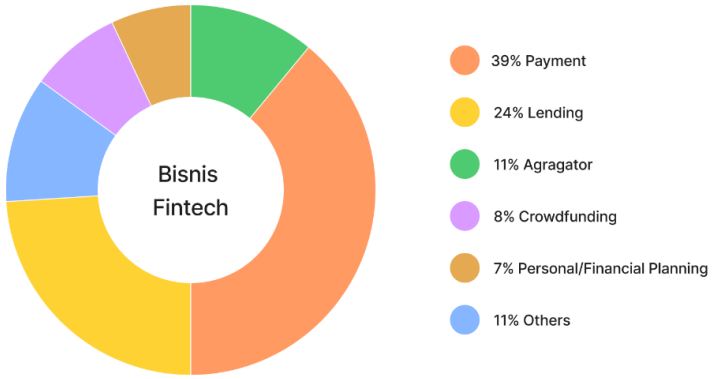


Gambar 1.1 *Survey* akses pembiayaan oleh Dr. Hayu Prabowo

Bedasarkan *survey* akses pembiayaan oleh Dr. Hayu Prabowo menyebutkan 69,5% UMKM tidak memiliki kredit bank. salah satunya dikarenakan bunga yang cukup tinggi. 9,4% diantaranya pernah mengajukan kredit dalam dua tahun terakhir, namun 26,9% tidak disetujui dikarenakan tidak memiliki agunan hingga laporan keuangan yang tidak memadai. Hal tersebut menyebabkan para pelaku usaha kesulitan untuk mengembangkan usahanya karena terganjal oleh masalah pendanaan. Fakta terkait pendanaan yang menjadi kendala UMKM ini menjadi sebuah kondisi seolah olah berlawanan, seperti yang disampaikan oleh (Rosengard & Prasetyantoko, 2011) dalam jurnal (Hidajat et al., 2016). Indonesia memimpin secara global pada sektor *microfinance*, namun saat UMKM membutuhkan pendanaan, bank dan lembaga keuangan yang memiliki dana lebih malah membatasi dan tidak memberikan pinjaman karena beberapa persyaratan yang menyulitkan.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa banyak perubahan, termasuk pada bidang keuangan atau yang biasa disebut *Financial Technology (FinTech).*

Menurut Bank Indonesia, *Financial Technology* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat. Hal ini juga diatur dalam peraturan BI nomor 19/12//PBI/2017 sebagai penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan teknologi, dan atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran.



Gambar 1.2 Bisnis *Fintech* di Indonesia (sumber: CNBC Indonesia)

Kehadiran *Fintech* turut membawa dampak positif bagi solusi akses pendanaan bagi UMKM, salah satunya dikenal dengan nama *Crowdfunding*. Layanan *crowdfunding* atau yang biasa disebut urun dana merupakan suatu metode alternatif untuk pendanaan usaha yang popular di negara maju dan berkembang sekalipun. Pada dasarnya crowdfunding adalah sistem untuk menghimpun dana dari masyarakat guna membiayai suatu proyek, dan pinjaman pribadi baik untuk kepentingan individual maupun bisnis atau kepentingan lainnya melalui platform berbasis *internet*(Hutomo, 2019). *Crowdfunding* dapat menjadi *output* dari pengadopsian *Financial Technology* yang memiliki kemampuan untuk mengatasi akses pendanaan dalam kewirausahaan. Dengan adanya sistem *crowdfunding*, para pelaku UMKM diharapkan mendapat alternatif pendanaan tanpa terbebani kewajiban pembayaran pokok pinjaman dan bunga dalam waktu dekat.

Umumnya *Crowdfunding* berjalan dengan mempertemukan pebisnis dan investor(Nurmalita, 2020), Investor dengan surplus dana memiliki kesempatan untuk menyuntikkan modalnya dalam bentuk investasi saham pada suatu UMKM

tanpa harus terlibat secara langsung dalam operasional perusahaan atau bertemu dengan para pengusaha. Kemudian, pengusaha akan memberikan imbal hasil berupa keuntungan melalui platform yang disediakan. Dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh sistem *crowdfunding* masih ada beberapa kekurangan seperti pengembalian dana yang tidak sesuai dengan jadwal oleh peminjam karena tidak adanya kontrak(Muhammad Maulana Al Farichi Prawiranegara & I Gusti Lanang Putra Eka Prismana, 2021)

Sesuai dengan prinsip Al-Quran dan sunnah, dalam menjalankan suatu kegiatan ekonomi haruslah menghindari adanya maysir, gharar, riba, dan haruslah amanah dan berbasis keuntungan yang halal(Abidin, 2019). Pesatnya pertumbuhan *crowdfunding* konvensional mendorong tumbuhnya *crowdfunding* berbasis syariah. Hal ini dapat terjadi mengingat Indonesia merupakan negara dengan penganut islam terbesar di dunia. *Crowdfunding* syariah dapat mengakomodir pengguna yang ingin menjadi pelaku *crowdfunding* namun tetap dengan penerapan syariah yang islami. (Biancone, 2016) berpendapat pada jurnal (Apriliani et al., 2019) baik *crowdfunding* dan keuangan islam memiliki konsep yang sama bahwa pengguna adalah investor, menurutnya keduanya memiliki potensi untuk melakukan investasi bersama dengan *return* yang tinggi, sehingga terciptalah pembagian keuntungan yang adil. Dan perlu digaris bawahi, dana yang terkumpul dari *crowdfunding* syariah haruslah bebas dari unsur riba dengan dikelola oleh perbankan syariah, serta pada pengimplementasiannya juga diperlukan adanya pengawasan terhadap aturan agar terbebas dari unsur maysir, gharar, dan riba. Dengan demikian *crowdfunding* syariah dapat dijadikan suatu alternatif pendanaan yang dapat mempertemukan investor dan para pelaku UMKM yang membutuhkan akses pendanaan.

Sudah cukup banyak perusahaan dan *startup* yang bergerak pada bidang *Financial Technology* yang membuat aplikasi *Crowdfunding*. Aplikasi tersebut menghubungkan antara investor dan para pengusaha, berikut merupakan beberapa perusahaan yang mengembangkan aplikasi *Crowdfunding* namun dengan target pasar usaha makro.

Tabel 1.1 Perbandingan Platform Crowdfunding

No	Pembanding	Shafiq	Fundex	Dana Syariah
1	Platform Web	V	V	V
2	Platform Mobile	X	V	V
3	Fitur Investasi	V	V	V
4	Fitur Portofolio	V	V	V
5	Fitur Tarik Dana	V	V	V
6	Fitur Pengembalian Dana	V	V	V
7	Simulasi Keuntungan	X	X	V
8	Laporan Proyek	V	V	V
9	Pendanaan Usaha Mikro	X	X	X

Berdasarkan tabel perbandingan yang didapatkan dari hasil observasi aplikasi serupa, disimpulkan bahwa aplikasi berfokus pada pengembangan web, hanya aplikasi Shafiq yang tidak memiliki platform mobile. Pada aplikasi Shafiq dan Fundex tidak memiliki simulasi keuntungan, sedangkan Dana Syariah memiliki fitur tersebut. Terakhir, ketiga aplikasi ini mayoritas membuka untuk pendanaan usaha secara makro dan dengan skala yang besar.

Dari perbandingan tersebut, dapat menjadi prospek baru untuk pendanaan pada skala yang cukup kecil seperti UMKM. Penelitian ini membentuk produk akhir bernama Tasha Crowdfunding yang dapat menjadi alternatif UMKM dalam mendapatkan akses pendanaan untuk mengembangkan usahanya.

Penelitian ini akan membahas tentang pengembangan aplikasi Tasha Crowdfunding dan mempertimbangkan aspek UI/UX yang telah dibuat pada penelitian dengan judul Implementasi Metode *Goal-Directed Design* Dalam

Merancang User Interface dan User Experience Aplikasi Crowdfunding Syariah Sebagai Permodalan UMKM. Pada penelitian tersebut membahas perancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi *Crowdfunding* syariah menggunakan metode *Goal-Directed Design,*

Hasil pada penelitian tersebut adalah rancangan antar muka dan serangkaian pengalaman pengguna yang telah memiliki hasil pengetesan dengan Nilai *System Usability Scale (SUS)* pertama kali adalah 78,8, dengan rentang penerimaan "*Acceptable*" dan penilaian deskriptif "*Good*". Pada pengujian berikutnya, rata-rata nilai *System Usability Scale (SUS)* adalah 86, masuk dalam rentang penerimaan "*Acceptable*" dengan penilaian deskriptif "*Excellent*". Pada pengujian ketiga, rata-rata nilai *System Usability Scale (SUS)* mencapai 89, juga dalam rentang penerimaan "*Acceptable*" dengan penilaian deskriptif "*Excellent*". Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa desain Tasha Crowdfunding Syariah telah diterima dengan sangat baik oleh pengguna.

Pengembangan aplikasi diawali dengan melakukan observasi dan riset tentang pengalaman Pelaku UMKM dan Investor dengan mempertimbangkan aspek UI/UX dengan metode *Gestalt Priciple* sebelum diimplementasikan kedalam baris kode. Sedangkan untuk pengembangan aplikasi berbasis *mobile* menggunakan metode *Extreme Programming* sebagai metodologi pembuatan aplikasi mobile.

Dalam banyak kasus, aplikasi mobile memiliki *user interface* dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile, berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling cocok untuk platform mobile(Pressman & Maxim, 2019). Aplikasi Mobile dipilih karena memiliki kelebihan di beberapa aspek, salah satunya adalah memiliki kendali yang lebuh besar terhadap tampilan interaksi dan antarmuka yang lebih kaya dan responsif. Selain itu, aplikasi *mobile* yang terinstall dapat mengirimkan notifikasi apablia aplikasi tidak dibuka, hal tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pada Tasha Crowdfunding implementasi tersebut sangat berguna untuk memberikan

data secara *real-time*. Namun dibalik kelebihannya, terdapat kekurangan dari aplikasi *mobile*, seperti pengembangan yang lebih sulit dan tidak dapat melakukan pembaruan secara cepat. Ketika pada aplikasi *website*, pembaruan akan langsung tampil bila membuka *url*, namun pada mobile pengguna harus memerlukan persetujuan baik itu pada *Play Store* maupun *App Store*.

Metode *Extreme Programming* merupakan merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek(Supriyatna, 2018). Metode ini cukup populer dan banyak digunakan karena iterasi yang cepat, kode yang diuji secara ketat, serta berinteraksi langsung dengan pengguna akhir(Cao et al., 2004). Metode ini pertama kali dicetuskan oleh Kent Beck dengan bukunya yang berjudul "*eXtreme Programming eXplained*". Dengan *Extreme Programming*, pengembangan perangkat lunak menjadi lebih sederhana dengan berbagai tahapan yang lebih cepat, efisien, beresiko rendah, dan tentunya fleksibel yang memungkinkan dapat berjalan efektif pada tim yang memiliki sedikit anggota untuk bekerja sama secara efisien.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan menerapkan pendekatan metode *Extreme Programming* dalam proses pengembangan aplikasi *Crowdfunding* Syariah dan akan dilakukan pengerjaan selama tiga iterasi yang melibatkan fase *Planning, Design, Coding,* dan diakhiri dengan *Testing* yang melibatkan dua metode yaitu *Blackbox Testing* dan *Acceptance Criteria*. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pendanaan UMKM dan peningkatan kualitas sistem *Crowdfunding* sebagai alternatif pendanaan UMKM di Indonesia

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut merupakan rumusan masalah dari permasalahan yang dialami oleh UMKM:

1. Para pelaku UMKM menghadapi kesulitan dalam mengembangkan usahanya karena akses terbatas ke pinjaman dari sektor perbankan akibat syarat-syarat yang menyulitkan.

2. Para pelaku UMKM mengalami beban finansial karena harus membayar pokok pinjaman dan bunga dalam waktu dekat setelah meminjam dari sektor perbankan.
3. Pengembangan aplikasi crowdfunding syariah berbasis aplikasi mobile masih memiliki potensi untuk ditingkatkan dan diperbaiki guna mencapai tingkat kemajuan yang lebih baik.
4. Pengujian efektivitas metode *Blackbox Testing* dan *Acceptance Testing* pada sisi *Frontend* aplikasi serta apakah telah memenuhi syarat untuk lulus.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Membantu para pelaku UMKM mendapatkan solusi pendanaan yang mudah melalui pengembangan aplikasi *crowdfunding* syariah.
2. Menerapkan pendekatan *Extreme Programming* dalam pengembangan *Frontend* aplikasi *Crowdfunding* Syariah yang bebas bunga
3. Mengidentifikasi efektivitas metode *Blackbox Testing* dalam pengujian aplikasi *Crowdfunding* Syariah
4. Mengidentifikasi kepuasan pengguna terhadap aplikasi *Crowdfunding* Syariah yang dibuat dengan menganut teori *Gestalt Principle* melalui metode *Acceptance Testing*

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, permasalahan akan dibatasi dengan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi pada sisi *frontend* menggunakan Bahasa Dart dengan menggunakan *Framework Flutter* dan beberapa *library* pendukung.
2. Pengembangan hanya berfokus pada sisi *frontend* di *mobile*, tidak mencakup *backend* dan *User Interface*.
3. *Crowdfunding* syariah yang dikembangkan berfokus pada fitur investasi syariah yang telah ditetapkan.

1.5 Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap sistem *crowdfunding* berbasis syariah, khususnya pada aplikasi *mobile*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dari sisi teknologi yang digunakan pada pengembangan *crowdfunding* syariah.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para UMKM untuk mendapatkan akses pendanaan melalui aplikasi *crowdfunding* syariah dengan pembagian hasil keuntungan yang adil.