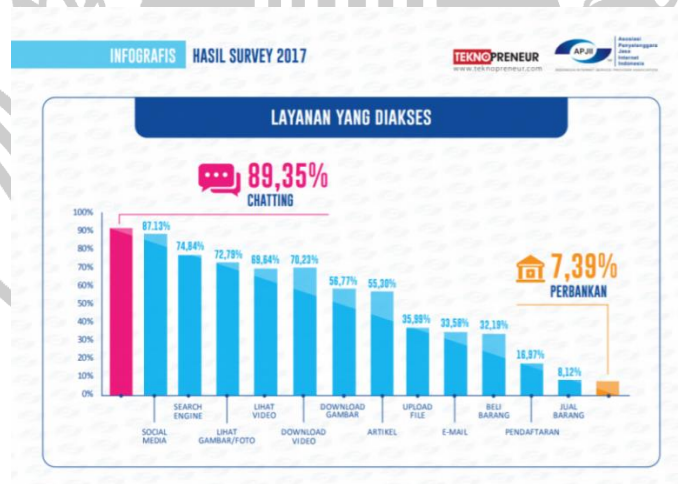


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi milenial di era digital saat ini sangat dipengaruhi oleh gaya modernisasi (Faiza & Firda, 2018). Milenial sering menjadi topik perbincangan di kalangan masyarakat dari segi pendidikan, teknologi, politik, moral, budaya dan gaya hidup. Generasi milenial adalah generasi yang sangat melek teknologi, sehingga pekerjaan kesehariannya tidak pernah jauh dari kecanggihan. Adanya perkembangan teknologi mendukung generasi ini yang sifatnya menyukai aktivitas yang serba cepat dan instan. Perkembangan teknologi seperti penggunaan internet yang membantu kegiatan dalam aspek belanja, transportasi, belajar dan kegiatan perbankan.



Sumber : APJII, 2017

Gambar 1. 1

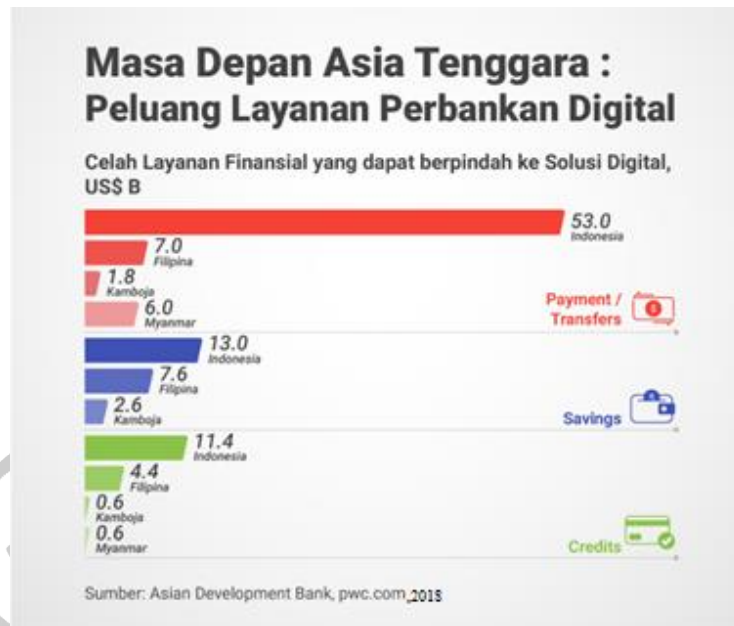
Layanan akses internet

Gambar 1.1 menggambarkan grafik jenis layanan internet yang diakses.

Ada beberapa jenis layanan internet yang diakses oleh masyarakat Indonesia, yaitu

chatting, sosial media, mesin pencarian, lihat gambar/foto, lihat video, download gambar, artikel, upload file, email, beli barang, pendaftaran, jual barang. Dari hasil survei 2017 yang diliris oleh APJII bahwa pengguna layanan internet terbanyak adalah chatting mencapai 89,35%, media sosial mencapai 87,13%, mesin pencarian mencapai 74,84%, lihat gambar/foto mencapai 72,79%, lihat video 69,64%, download video mencapai 56,77%, artikel mencapai 55,30%, upload file mencapai, 35,99%, E-mail mencapai 33,58%, beli barang mencapai 32,19%, pendaftaran 16,97%, jual barang 8,12% dan aktivitas terkecil dari survei adalah mengakses perbankan sebesar 7,39%. Minimnya pemanfaatan layanan perbankan yang diakses menjadi tuntutan industri perbankan untuk melakukan perubahan.

Perkembangan teknologi menuntut industri perbankan Indonesia untuk melakukan perubahan kinerja perbankan. Pertama, perubahan pola konsumsi dan keinginan masyarakat yang mudah dan cepat. Kedua, menjamurnya teknologi finansial, baik untuk pembayaran maupun pendanaan, tahun 2016 ke tahun 2017 nilai transaksinya sudah meningkat 24,6 persen atau dari Rp 15,6 miliar menjadi Rp 18,6 miliar. Ketiga, faktor kepercayaan akan keamanan yang diselenggarakan oleh platform digital banking. Keempat, adalah masalah pengaturan atau regulasi yang berlaku, hal ini akan menjadi landasan bagi para pemain digital banking sejauh dalam jangkauan kerjanya. Kelima, meluaskan pasar dalam layanan yang diberikan agar bisa dijangkau oleh berbagai kalangan (Nurfadilah, 2018). Peluang layanan perbankan digital disajikan pada Gambar 1.2 berikut.



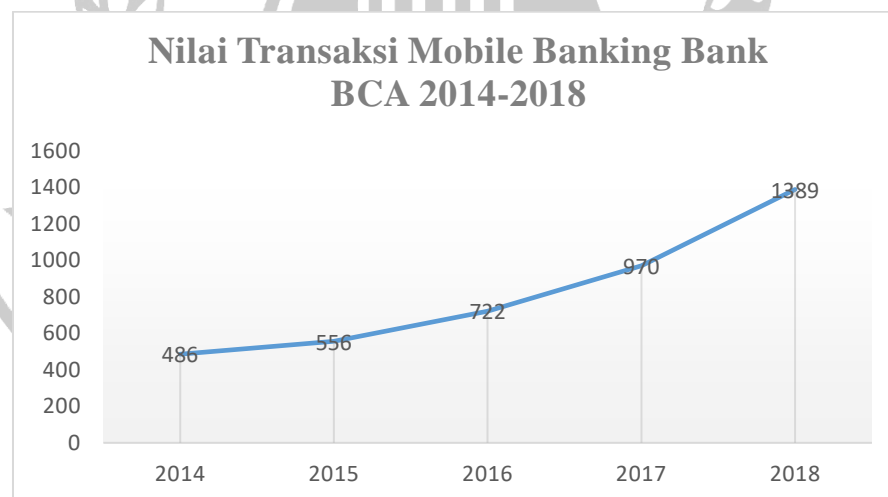
Gambar 1. 2

Peluang Layanan Perbankan Digital

Gambar 1.2 menggambarkan grafik peluang masa depan dalam pelayanan perbankan digital. Peluang layanan perbankan digital ada tiga yaitu *payment/transfers*, *savings*, dan *credits*. *Payment* disini diartikan sebagai alat bantu pembayaran secara online yang dimanfaatkan oleh industri perbankan. *Savings* adalah tabungan dari pihak ketiga, disini diartikan sebagai layanan tabungan online yang diberikan oleh pihak bank untuk mempermudah nasabah melakukan proses menabung tanpa datang ke kantor bank. Menurut UU No.10 Tahun 1998 tentang perbankan, bahwa kredit adalah kesepakatan pinjam-meminjam antara bank dengan pihak ketiga dalam jangka waktu tertentu. Sama seperti tabungan online, kredit disini diartikan sebagai kredit online sebagai layanan yang diberikan bank untuk mempermudah nasabah melakukan proses peminjaman. Berdasarkan pada ketiga aspek peluang layanan perbankan, Indonesia menduduki peringkat tertinggi pada

payment/transfer mencapai 53 milyar dolar, tabungan mencapai 13 milyar dolar, dan kredit sebesar 11,4 milyar dolar.

Upaya perbankan dalam meningkatkan kinerja salah satunya adalah dengan melakukan inovasi. Inovasi adalah salah satu alasan untuk melakukan perubahan dan pembangunan menuju yang lebih baik. Inovasi keuangan atau *financial innovation* harus dilakukan perbankan sebagai upaya untuk meningkatkan pelayanan kepada nasabah. Inovasi keuangan terdiri dari 5 aspek yaitu *financial product*, *financial market*, *financial management*, *financial invesment*, dan *financial services*. Penelitian ini menggunakan inovasi keuangan yang diambil adalah *financial service*. Contoh *financial service* seperti layanan Anjungan Tunai Mandiri (ATM), internet banking, dan mobile banking.



Sumber : Laporan Keuangan Tahunan Bank BCA 2018, data diolah

Gambar 1. 3

Nilai Transaksi Mobile Banking Bank BCA

Gambar 1.3 menggambarkan grafik nilai transaksi *mobile banking* pada bank BCA tahun 2014-2018. Pada tahun 2014 nilai transaksi *mobile banking*

sebesar 486 triliun rupiah. Pada tahun 2018 nilai transaksi *mobile banking* sebesar 1,389 triliun rupiah. Tingkat kenaikan pada nilai transaksi *mobile banking* dari tahun 2014 hingga tahun 2018 mengalami peningkatan sebesar 65%. Rata-rata pertumbuhan dari tahun 2014 hingga 2018 sebesar 22.5%

Ada beberapa faktor internal perbankan yang memengaruhi inovasi keuangan, yaitu diantaranya Efisiensi, *wage*, *deposit*, *branch*, dan *market share*. **Efisiensi** merupakan suatu ukuran perbankan mampu memaksimalkan hasil antara keuntungan dengan biaya. Dalam pengukuran efisiensi menggunakan pendekatan tradisional. Menurut Qurniawati (2013) pendekatan tradisional diukur menggunakan rasio keuangan yaitu BOPO. Berdasarkan ketentuan Bank Indonesia standar maksimum BOPO yang baik adalah 50-90%. Dalam penelitian Arnaboldi & Rossignoli (2016) dan González et al., (2016) hasil pengujian menunjukkan menemukan bahwa BOPO berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan. Artinya semakin kecil rasio BOPO maka dikatakan efisiensi sehingga semakin tinggi perbankan melakukan inovasi keuangan.

Wage adalah pengeluaran perbankan untuk memberikan upah/gaji kepada karyawan bank yang dapat mempengaruhi inovasi keuangan. Perbankan memberikan upah/gaji yang tinggi sesuai dengan proposi, contohnya karyawannya manajerial dan karyawan tehnikal yang menciptakan fungsi inovasi keuangan. Menurut Malhorta & Singh (2007) dan Raza et al., (2017) hasil pengujian menemukan bahwa *wage* berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan. Artinya semakin tinggi upah gaji yang diberikan bank kepada karyawan maka meningkatkan bank untuk melakukan inovasi keuangan.

Deposit merupakan bagian terpenting yang mempengaruhi perbankan dalam berinovasi dibidang keuangan untuk menyediakan fasilitas kebutuhan nasabah dengan lebih mudah, praktis, aman, dan modern. Menurut Malhotra & Singh (2007) hasil pengujian menemukan bahwa *deposit* berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan. Artinya semakin banyak dana yang dihimpung oleh bank maka mendorong untuk melakukan inovasi keuangan.

Inovasi keuangan juga dipengaruhi oleh *branch*. *Branch* merupakan banyaknya jumlah cabang dalam perbankan. Menurut Malhorta & Singh (2007) hasil pengujian menemukan bahwa *branch* berpengaruh positif. Hal ini menunjukkan bahwa *branch* berpengaruh terhadap inovasi keuangan. Artinya semakin banyak jumlah cabang maka perbankan akan dituntut untuk melakukan inovasi keuangan. Akan tetapi penelitian dari Raza et al., (2017) menyatakan bahwa *branch* berpengaruh negatif terhadap inovasi keuangan. Artinya semakin banyak jumlah cabang maka perbankan lebih fokus pada layanan cabang dibandingkan menggunakan inovasi keuangan.

Market Share atau pangsa pasar merupakan total penjualan produk atau jasa yang mampu dicapai oleh perusahaan. Menurut Malhotra & Singh (2007) dan Raza et al., (2017) hasil dari penelitian menemukan bahwa *market share* berpengaruh negatif terhadap penggunaan inovasi keuangan. Artinya bank yang memiliki *market share* yang rendah maka melakukan inovasi keuangan, hal ini karena untuk memperluas jangkauan pangsa pasar dengan murah dan cepat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirasa perlu untuk meneliti **pengaruh Efisiensi, Wage, Deposit, Branch dan Market share terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan di Indonesia.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka perumusan masalah yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah efisiensi berpengaruh terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan?
2. Apakah *wage* berpengaruh terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan?
3. Apakah *deposit* berpengaruh terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan?
4. Apakah *branch* berpengaruh terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan?
5. Apakah *market share* berpengaruh terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menguji pengaruh efisiensi terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan.

2. Untuk menguji pengaruh *wage* terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan.
3. Untuk menguji pengaruh *deposit* terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan.
4. Untuk menguji pengaruh *branch* terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan.
5. Untuk menguji pengaruh *market share* terhadap inovasi keuangan pada industri perbankan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain :

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai faktor-faktor internal perbankan mempengaruhi inovasi keuangan.
 - b. Dapat menjadi saran belajar dalam bidang penelitian, dan dapat meningkatkan pemahaman teori-teori yang terkait dengan faktor-faktor internal perbankan mempengaruhi inovasi keuangan.
2. Bagi Industri Perbankan
 - a. Mempunyai gambaran mengenai faktor-faktor internal perbankan mempengaruhi inovasi keuangan.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi agar mampu menghadapi ketatnya kompetisi inovasi keuangan dunia perbankan.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

- a. Dapat digunakan sebagai referensi atau bahan informasi yang di pakai sebagai data sekunder dan sebagai bahan sumbangan tentang inovasi keuangan.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan penelitian disusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini tentang penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian ini berisi tentang rancangan penelitian, batasan penelitian, identifikasi variabel, definisi operasional dan pengukuran, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN/SUBYEK PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Data ini mengemukakan tentang gambaran subyek penelitian serta analisis data yang terdiri dari analisis deskriptif, pengujian hipotesis, dan pembahasan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini mengemukakan tentang kesimpulan, keterbatasan serta saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.