

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang mengambil topik inovasi keuangan pada pelayanan perbankan.

##### 2.1.1 Penelitian Pooja Malhotra dan Balwinder Singh (2007)

Penelitian yang dilakukan Pooja Malhotra dan Balwinder Singh berjudul *Determinants of Internet Banking Adoption by Bank in India*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan bank untuk mengadopsi internet banking di India. Penelitian ini menggunakan sampel 88 bank yang beroperasi di India. Periode penelitian pada tahun 1997-1998 dan 2004-2005. Penelitian ini menggunakan metode teknik regresi logistik.

Variabel dependen yang digunakan adalah penggunaan internet banking pada bank. Variabel independen yang digunakan adalah ukuran bank, usia bank, simpanan, upah, biaya, keuntungan, pangsa pasar, jumlah cabang bank, kepemilikan dan nilai presentase dalam mengadopsi internet banking. Hasil analisis menunjukkan bahwa. Ukuran bank, simpanan, biaya, pemilikan, umur, cabang bank dan *presentage* berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan. Untuk pangsa pasar berpengaruh negatif terhadap adopsi internet banking. Variabel yang tidak berpengaruh adalah gaji dan keuntungan.

Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu :

1. Variabel independen menggunakan simpanan, upah, cabang dan pangsa pasar.
2. Metode penelitian menggunakan teknik regresi logistik.

Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu :

1. Populasi yang digunakan penelitian sekarang yaitu 19 bank komersial yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan sedangkan peneliti terdahulu yaitu di 88 bank yang terdaftar di India.
2. Variabel dependen sekarang menggunakan *mobile banking*, sedangkan yang penelitian terdahulu menggunakan *internet banking*.
3. Periode penelitian sekarang pada tahun 2009-2018, sedangkan penelitian terdahulu pada 1997-1998 dan 2004-2005.

### **2.1.2 Francesca Arnaboldi dan Bruno Rossignoli (2016)**

Penelitian yang dilakukan Francesca Arnaboldi dan Bruno Rossignoli berjudul *Financial Innovation in Banking*. Tujuan penelitian ini mempelajari faktor-faktor penentu inovasi keuangan. Penelitian ini menggunakan sampel 107 bank domestik yang terdaftar di Bursa Efek New York, Bursa Efek London, Itali dan Euronext. Waktu penelitian pada tahun 2005-2008. Penelitian ini menggunakan metode teknik regresi panel.

Variabel dependen yang digunakan adalah inovasi keuangan. Variabel independen yang digunakan yaitu, umur bank, ukuran bank, efisiensi, NIM, pertumbuhan total aset, volatilitas ROE, ekuitas terhadap total aset dan GDP Hasil analisis menunjukkan bahwa ukuran, umur, volatilitas ROE, dan pertumbuhan aset

memiliki pengaruh positif terhadap inovasi. Efisiensi, NIM, ROE dan ekuitas terhadap total aset tidak ada pengaruh terhadap inovasi keuangan.

Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu :

1. Variabel independen menggunakan Efisiensi.
2. Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik logistik

Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu :

1. Populasi yang digunakan penelitian sekarang yaitu 19 bank komersial yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan, sedangkan penelitian terdahulu 107 bank domestik yang terdaftar di Bursa Efek New York, Bursa Efek London, Itali dan Euronext.
2. Variabel dependen sekarang menggunakan *mobile banking*, sedangkan yang penelitian terdahulu menggunakan *internet banking*.
3. Periode penelitian sekarang pada tahun 2009-2018, sedangkan penelitian terdahulu pada tahun 2005-2008.

### **2.1.3 Ibenta Steve dan Felicia Akujunma (2017)**

Penelitian yang dilakukan Ibenta Steve dan Felicia Akujunma berjudul *Financial Innovation and Efficiency on the Banking Sub-sector : The Case of Deposit Money Banks and Selected Instruments of Electronic Banking (2006-2014)*.

Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi hubungan antara keuangan dan efisiensi bank, serta dampak dari inovasi keuangan di bank Nigeria. Penelitian ini menggunakan sampel 19 bank yang terdapat di Bank Sentral Nigeria. Waktu penelitian pada tahun 2006-2014. Penelitian ini menggunakan metode teknik regresi logistik.

Variabel yang digunakan adalah rasio efisien (EFR). Variabel independen yang digunakan adalah Nilai Transaksi *Automatic Teller Machine* (VTATM), nilai transaksi *internet/web banking* (VTWEB), nilai transaksi POS (VTPOS), nilai transaksi *mobile banking* (VTMOB), kebijakan moneter (MPR), dan rasio cadangan kas (CRR). Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel VTATM memberikan dampak yang signifikan secara statistik terhadap rasio efisien. Variabel VTMOB, VTWEB, MPR dan CRR berpengaruh positif, tetapi tidak signifikan terhadap rasio efisien.

Persamaan peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu yaitu :

1. Metode penelitian menggunakan teknik regresi logistik.

Perbedaan peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu yaitu :

1. Variabel penelitian saat ini menggunakan efisiensi, simpanan, upah, cabang dan pangsa pasar sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan *Automatic Teller Machine* (VTATM), nilai transaksi *internet/web banking* (VTWEB), nilai transaksi POS (VTPOS), nilai transaksi *mobile banking* (VTMOB), kebijakan moneter (MPR), dan rasio cadangan kas (CRR).
2. Populasi yang digunakan penelitian sekarang yaitu 19 bank komersial yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan, sedangkan peneliti terdahulu 23 bank yang terdaftar di bank sentral Nigeria.
3. Periode peneliti sekarang pada tahun 2009-2017, sedangkan peneliti terdahulu pada 2006-2015.

#### 2.1.4 Muhammad Ali Raza, Muhammad Naveed dan Shoaib Ali (2017)

Penelitian yang dilakukan Muhammad Ali Raza, Muhammad Naveed, Shoaib Ali (2017) yang berjudul *Determinants of Internet Banking Adoption by Banks in Pakistan*. Tujuan penelitian ini adalah meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan untuk mengadopsi internet banking di Pakistan. Penelitian ini menggunakan sampel 25 Bank di Pakistan. Periode penelitian pada tahun 2006-2015. Metode penelitian ini menggunakan teknik regresi logistik.

Variabel dependen yang digunakan adalah inovasi keuangan. Variabel independen yang digunakan adalah usia, cabang, simpanan, biaya, pangsa pasar, keuntungan, ukuran bank, *spread* dan upah. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel simpanan, biaya, keuntungan, *spread* dan upah memiliki pengaruh positif terhadap adopsi internet banking. Variabel umur dan cabang memiliki hasil yang positif tetapi tidak signifikan terhadap adopsi internet banking. Variabel pangsa pasar dan ukuran berpengaruh negatif terhadap adopsi internet banking

Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu :

1. Metode penelitian menggunakan teknik regresi logistik.
2. Variabel independen menggunakan *branch*, *deposit*, *wage*, dan *market share*.

Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu :

1. Populasi yang digunakan penelitian saat ini yaitu 19 bank yang terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan sedangkan penelitian terdahulu yaitu di 25 bank yang terdaftar di Pakistan.

2. Periode peneliti sekarang pada tahun 2009-2018, sedangkan peneliti terdahulu pada 2006-2015.



**TABEL 2. 1**  
**PERSAMAAN DAN PERBEDAAN DENGAN PENELITIAN TERDAHULU**

Peneliti	Poja Malhorta dan Balwinder Singh (2007)	F. Arnanold dan B. Rossignoli (2016)	Ibenta Steve dan Felicia Akujunma (2017)	Muhammad Ali Raza, Muhammad Naveed dan Shoaib Ali (2017)	Penelitian saat ini
Judul Penelitian	<i>Determinants of Internet Banking Adoption by Bank in Indian</i>	<i>Financial Innovarion in Banking</i>	<i>Financial Innovation and Efficiency on the Banking Sub-sector: The Case of Deposit Money Banks and Selected Instruments of Electronic Banking (2006-2014)</i>	<i>Determinants of Internet Banking Adoption by Banks in Pakistan</i>	Pengaruh efisiensi, <i>Wage</i> , DPK, <i>Branch</i> , Dan <i>Market Share</i> Terhadap Inovasi Keuangan Pada Indsutri di Indonesia
Tujuan Penelitian	Meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan bank untuk mengadopsi internet banking di India	Mempelajari faktor-faktor penentu inovasi keuangan	Mengevaluasi hubungan antara inovasi keuangan dan efisiensi bank, serta dampak dari inovasi keuangan di bank Nigeria	Meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan bank mengadopsi internet banking di Pakistan	Meneliti inovasi keuangan pada perusahaan perbankan dengan menggunakan Teori Inovasi pada Keuangan
Variabel Dependen	Inovasi Keuangan	Inovasi keuangan	Rasio Efisiensi (EFR)	Inovasi keuangan	Inovasi keuangan
Variabel Independen	<i>size, age, DPK, wage, expense, profit, MS, presentage, branch dan owner</i>	<i>size, age, DPK, NIM, efisiensi, pertumbuhan total aset, volalitas ROE, ekuitas terhadap total aset dan GDP</i>	VTATM, VTWEB, VTPOS, VTMOB, MPR dan CRR	<i>Age branch, DPK, expense, MS, profit, size, spread dan wage</i>	Efisiensi, <i>Wage</i> , DPK, <i>Branch</i> , Dan <i>Market Share</i>
Sampel	88 bank yang beroperasi di India pada tahun 1996-1997 dan 2004-2005	107 bank domestik yang terdaftar di Bursa Efek New York, Bursa Efek London, Bursa Italianni, dan Euronext tahun 2005 -2008	23 bank lisensi di Bank Sentral Nigeria pada tahun 2006-2014	25 Bank di Pakistan pada tahun 2006-2015	19 bank di Otoritas Jasa Keuangan pada tahun 2009-2018
Teknik Analisis	Teknik regresi logistik	Teknik regresi logistik	Teknik regresi logistik	Teknik regresi logistik	Teknik regresi logistik
Hasil	<i>size, DPK, expense, owner, branch, age dan presentage</i> berpengaruh positif → IK. <i>MS</i> memiliki hasil yang negatif → IK. <i>wage</i> dan <i>profit</i> tidak berpengaruh → IK	<i>growth</i> memiliki pengaruh positif → IK. <i>Biaya, NIM, volalitas, volalitas ROE, efisiensi, dan ekuitas terhadap total aset</i> tidak ada pengaruh → IK.	ATM memberikan dampak yang signifikan. Mobil banking, internet/web banking, MPR dan CRR memiliki positif tetapi tidak signifikan dengan rasio efisien	DPK, <i>expense, profit, spread, age, branch dan wage</i> berpengaruh positif → IK. <i>MS</i> dan <i>size</i> memiliki hasil yang negatif terhadap inovasi keuangan → IK.	Efisiensi, <i>Wage</i> , DPK, <i>Branch</i> , Dan <i>Market Share</i> berpengaruh → IK

Sumber : Poja Malhorta dan Balwinder Singh (2007), F. Arnanold dan B. Rossignoli (2015), Ibenta Steve dan Felicia Akujunma (2017), Muhammad Ali Raza, Muhammad Naveed dan Shoaib Ali (2017)

## 2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori dasar yang digunakan dalam sebuah penelitian, dalam penelitian ini yang digunakan sebagai landasan teori adalah konsep mengenai dengan inovasi keuangan.

### 2.2.1. Inovasi Keuangan

Inovasi Keuangan adalah suatu perbuatan untuk menciptakan dan kemudian mempromosikan suatu instrumen baru keuangan serta teknologi keuangan baru lembaga dan pasar (Tufano, 2003). Inovasi keuangan adalah menciptakan dan kemudian mempopulerkan instrumen baru dalam bidang keuangan serta menggunakan teknologi baru. Menurut Schumpeter (1934), teknologi menciptakan peluang untuk keuntungan baru dan keuntungan yang super sebagai akibat dari peningkatan investasi oleh bank atau lembaga keuangan pada produk inovasi.

Pada dasarnya inovasi keuangan menciptakan sesuatu yang baru untuk meningkatkan kinerja keuangan dan efisiensi perbankan. Contoh inovasi menurut Tufano (2003) adalah *derivatives, risk transfer products, ETFs, tax-deductible equity*. Inovasi meliputi penemuan (*Research and Development*) dan difusi/penyebaran (*adoption*). Tujuan *financial innovation* menurut Tufano (2003) adalah untuk menyempurnakan ketidaksempurnaan pasar, menunjukkan *agency concerns* dan *information asymmetries*, meminimalkan *transaction cost*, merespon pajak atau regulasi, dan stimulasi dengan *technological shocks*.

Fungsi utama dari inovasi keuangan sendiri adalah suatu sistem atau alat yang dapat digunakan sebagai sistem pembayaran yang berbentuk media



pertukaran, transfer, tabungan dan juga sebagai pengurangan resiko melalui asuransi (Merton, 2009). Inovasi keuangan dapat memberikan manfaat sumber dana kelanjutan baik pelaku ekonomi, tetapi juga tidak lepas dari risiko terhadap inovasi-inovasi. Oleh karena itu, dengan adanya proses produksi baru dapat ditingkatkan pada produk dan jasa dalam memenuhi permintaan sistem keuangan dan mengurangi biaya perlu digunakan. Inovasi keuangan sebagai sesuatu yang baru dapat mengurangi biaya, mengurangi resiko, atau meningkatkan produk/jasa/instrumen yang memenuhi sistem keuangan (Frame & White, 2012)

Ada beberapa 5 aspek inovasi keuangan adalah sebagai berikut :

1. Manajemen Keuangan (*Financial Management*)

Manajemen keuangan merupakan kegiatan perencanaan, penganggaran, pemeriksaan, pengelolaan, pengendalian, pencarian dan penyimpanan dana yang dimiliki oleh perusahaan atau organisasi (Sugiono, 2009). Tujuan manajemen keuangan menurut (Fahmi, 2013) penggabungan dari ilmu dan seni yang membahas, mengkaji, dan menganalisis tentang bagaimana seorang manajer keuangan dengan menggunakan seluruh sumber daya perusahaan untuk mencari dana, mengelola dana, dan membagi dana dengan tujuan untuk memberikan keuntungan atau kemakmuran bagi para pemegang saham dan sustainability (keberlanjutan) usaha bagi perusahaan. Contoh inovasi keuangan dalam manajemen keuangan yaitu adanya reorganisasi dan likuidasi dalam perusahaan.

## 2. Investasi Keuangan (*Financial Investment*)

Investasi keuangan adalah komitmen atas sejumlah dana atau sumber daya lainnya yang dilakukan pada saat ini, dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan di masa datang (Tandelilin, 2010). Menurut Sudaryo & Yudanegara (2017) Investasi keuangan terbagi menjadi dua, yaitu sektor rill dan sektor keuangan. Sektor rill adalah menanamkan modal atau membeli aset produktif untuk menghasilkan suatu produk tertentu, seperti rumah, tanah, dan emas. Investasi keuangan ini terbentuk aset tidak berwujud yaitu aktivitas jual beli aset keuangan. Contoh inovasi keuangan dalam investasi keuangan adalah perusahaan tidak lagi membeli aset produktif untuk investasi akan tetapi berinvestasi pada reksadana atau platform pinjam meminjam *peer-to-peer* (P2P).

## 3. Produk Keuangan (*Financial Product*)

Produk keuangan adalah sebuah produk yang ditawarkan oleh perusahaan keuangan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan keuangan masyarakat. Contoh dari produk keuangan adalah asuransi, tabungan, kredit dan lainnya (Armour et al., 2016).

Contoh inovasi keuangan dalam produk keuangan adalah adanya kerjasama dengan pihak lain untuk memperbanyak produk yang dijual, seperti industri perbankan bekerja sama dengan *bancassurance*.

#### 4. Pasar Keuangan (*Financial Market*)

Menurut Zaini, Sasmita, & Zahiruddin (2012) Pasar Keuangan adalah pasar keuangan merupakan suatu tempat yang mempertemukan pihak yang membutuhkan dana (*borrower bank*) dengan pihak yang meminjamkan dana (*lender bank*) untuk melakukan transaksi pinjam – meminjam dana dengan bunga dan selama jangka waktu tertentu. Adapun tujuan pasar uang adalah mengatur kecukupan GWM dan kebutuhan likuiditas dan *trading* dengan target untuk memperoleh *spread* keuntungan melalui cara *arbitrage* dan *gapping*. Pasar keuangan meliputi pasar modal, pasar derivatif dan pasar valuta asing. Contoh dari pasar keuangan (*Financial Market*) yaitu deposito berjangka dan wesel dalam jangka waktu kurang dari satu tahun (Kasmir, 2013).

Contoh inovasi keuangan dalam pasar keuangan adalah pasar valuta asing memberikan kemudahan dalam melakukan penukaran nilai mata uang tidak lagi melalui *money charger* tetapi dapat dilakukan dengan menggunakan *Forex*.

#### 5. Jasa Keuangan (*Financial Service*)

Jasa keuangan dapat didefinisikan sebagai produk dan layanan yang ditawarkan oleh lembaga seperti bank dari berbagai jenis untuk memfasilitasi berbagai transaksi keuangan dan kegiatan terkait lainnya di dunia lainnya seperti, pinjaman, asuransi, kartu kredit, peluang investasi, dan pengelolaan uang serta menyediakan informasi dalam pasar dan isu lainnya seperti tren pasar (Goel, 2012). Jasa keuangan melalui elemen

jaringan seperti institusi keuangan, pasar keuangan dan instrumen keuangan. Dalam melayani kebutuhan nasabah atau individu, institusi dan korporasi. Jasa yang ditawarkan kepada perusahaan keuangan disebut jasa keuangan. Perusahaan keuangan termasuk perusahaan manajemen dan perusahaan manajemen liabilitas. Perusahaan manajemen aset contohnya adalah perusahaan *leasing*, *mutual funds*, *merchant bankers*, dan portofolio manajer. Sedangkan liabilitas manajemen contohnya produk pembayaran dan produk KPR (Gurusamy, 2009).

Contoh inovasi keuangan dalam jasa keuangan adalah industri perbankan memberikan jasa setor tunai melalui mesin ATM.

Menurut Gurusamy (2009) jasa keuangan memiliki tujuan yang umumnya ditawarkan oleh perusahaan keuangan yaitu:

1. *Fund Raising* (Penggalangan Dana)

Jasa keuangan membantu meningkatkan nilai saham yang akan digunakan dari penjual saham kepada investor, individual, institusi dan perusahaan.

2. *Fund Deployment* (Penyebaran Dana)

Jasa keuangan tersedia dalam berbagai pasar keuangan yang dapat membantu para pemain saham untuk menyakinkan keefektifan peningkatan saham keuangan meningkat.

3. *Specialized Service* (jasa khusus)

Sektor jasa keuangan memberikan dukungan terhadap spesialisasi jasa seperti ranting kredit, *venture capital financing* dll.

#### 4. *Regulation* (peraturan)

Terdapat agensi yang terlibat dalam aktivitas jasa keuangan, contohnya di Indonesia terdapat agensi dalam jasa keuangan adalah OJK.

#### 5. *Economic Growth* (Pertumbuhan Ekonomi)

Jasa keuangan berkontribusi bagi pertumbuhan ekonomi, dari segi sisi baik, jasa keuangan mempercepat proses pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.

Menurut Gurusamy (2009) memiliki 5 karakteristik jasa keuangan yaitu:

##### 1. *Intangibility* (Tidak Berwujud)

*Intangibility* atau tidak berwujud merupakan suatu karakteristik dasar dari jasa keuangan yang memiliki sifat tidak berwujud. Agar jasa keuangan dapat berhasil diciptakan dan dipasarkan, lembaga yang menyediakan memiliki citra yang baik dan kepercayaan dari kliennya. Kualitas dan inovasi jasa adalah titik fokus untuk membangun kredibilitas dan mendapatkan kepercayaan dari klien.

##### 2. *Customer Orientation* (Orientasi Pelanggan)

Institusi mendukung studi kebutuhan konsumen pada jasa keuangan secara detail atau terperinci. Berdasarkan nilai dari penelitian, jasa keuangan menghasilkan strategi jasa keuangan yang berkaitan dengan biaya, likuiditas dan kematangan konsiderasi untuk berbagai produk jasa keuangan.

### 3. *Inseparability* (Tidak Dapat Dipisahkan)

Fungsi memproduksi dan memasok jasa keuangan harus dilakukan secara bersamaan. Hal ini membutuhkan pemahaman yang sempurna antara perusahaan jasa keuangan dan klien.

### 4. *Perishability* (Mudah Rusak)

Jasa keuangan harus dibuat dan dikirim ke klien sasaran. Tidak dapat disimpan. Disediakan sesuai dengan persyaratan pelanggan. Karena, penyedia jasa keuangan memastikan kecocokan antara permintaan dan penawaran.

### 5. *Dynamism* (Dinamisme)

Jasa keuangan harus dinamis, artinya jasa keuangan harus berdasarkan perubahan sosial ekonomian. Seperti pendapatan *disposable*, standar gaya hidup, tingkat pendidikan. Jasa keuangan harus proaktif secara alamiah dan melahirkan jasa baru berdasarkan ekspektasi dari pasar.

#### 2.2.2. **Teori Inovasi Keuangan dari Schumpeter**

Schumpeter berpendapat bahwa sistem ekonomi kapitalis merupakan landasan pembangunan dan sistem ekonomi yang paling baik untuk menciptakan pembangunan ekonomi yang pesat. Namun, Schumpeter juga meramalkan bahwa sistem ini juga akan mengalami stagnasi seperti yang disampaikan pada teori ekonomi klasik sebelumnya (Schumpeter, 1950).

Menurut Schumpeter, kunci utama perkembangan ekonomi adalah para inovator dan wiraswasta. Kemajuan ekonomi suatu masyarakat hanya bisa terwujud dengan adanya inovasi oleh para entrepreneur. Entrepreneur selain mampu

meningkatkan keuntungan dan menaikkan standar hidup masyarakat juga mampu menenangkan persaingan untuk memperoleh kedudukan monopoli (Schumpeter, 1950).

Schumpeter juga membedakan pengertian antara pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi. Pertumbuhan ekonomi adalah peningkatan output masyarakat yang disebabkan oleh semakin banyaknya jumlah faktor produksi yang digunakan dalam proses produksi masyarakat tanpa adanya perubahan teknologi itu sendiri. Sedangkan pembangunan ekonomi adalah kenaikan output yang disebabkan oleh inovasi yang dilakukan oleh para wiraswasta (Schumpeter, 1950).

Inovasi merupakan perbaikan teknologi dalam arti luas misalnya penemuan produk baru, pembukaan pasar baru yang bersumber dari kreativitas para wiraswasta untuk perbaikan kualitatif dari sistem ekonomi itu sendiri. Ada tiga pengaruh yang ditimbulkan dari inovasi yaitu :

- a. Diperkenakannya ekonomi baru
- b. Menimbulkan keuntungan lebih yang merupakan sumber dana penting bagi akumulasi modal
- c. Timbulnya proses peniruan adopsi dari industri-industri lain.

### **2.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Inovasi Keuangan**

Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi inovasi keuangan :

## 1. Efisiensi

Pengukuran efisiensi bank dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan tradisional yaitu rasio BOPO (Qurniawati, 2013). Rasio BOPO adalah perbandingan antara beban operasional dengan pendapatan dalam mengukur tingkat efisiensi dan kemampuan bank dalam melakukan kegiatan operasinya (Rivai, Basir, Sudarto, & Veithzal, 2013). Semakin kecil rasio BOPO menandakan bahwa bank tersebut efisiensi dalam mengelola dana, sehingga bank yang efisiensi maka bank mampu meningkatkan inovasi keuangan (Arnaboldi & Rossignoli, 2016). Dalam penelitian ini efisiensi berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan.

$$\text{BOPO} = \frac{\text{Beban Operasional}}{\text{Pendapatan Operasional}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

## 2. WAGE

Wage adalah pengeluaran perbankan untuk memberikan upah/gaji kepada karyawan bank. Melakukan inovasi juga memerlukan biaya salah satunya adalah biaya personalia atau SDM. SDM yang berkualitas memiliki keterampilan, kemampuan kerja dan loyalitas kerja dapat membantu untuk melakukan inovasi keuangan dengan baik. Perbankan memberikan upah/gaji yang tinggi sesuai dengan proporsi, misalnya karyawan manajerial dan karyawan tehnikal yang menciptakan fungsi inovasi keuangan. Karyawan manajerial adalah karyawan yang berwawasan, berpengalaman dan mempunyai kemampuan baik dalam mengarahkan, memimpin serta melakukan pengembangan dalam



rangka pencapaian tujuan. Sedangkan karyawan tehnikal adalah karyawan yang bertugas untuk melaksanakan perintah dari seorang pemimpin. *Wage* yang tinggi akan meningkatkan kualitas inovasi keuangan pada industri perbankan, karena dengan tingginya upah dapat menghasilkan inovasi keuangan yang baik (Raza et al., 2017). Dalam penelitian ini *wage* berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan.

$$\text{Wage} = \text{Ln Biaya tenaga kerja (LnPI)} \dots\dots\dots(2)$$

### 3. DEPOSIT

*Deposit* atau DPK (Dana Pihak Ketiga) merupakan dana yang diperoleh dari masyarakat. Pada perbankan deposit ini merupakan dana terbesar yang dimiliki oleh bank. Bank sebagai lembaga keuangan memiliki fungsi sebagai lembaga intermediasi antara pihak. Fungsi bank sebagai menghimpun dana, menyalurkan dana dan juga memberikan pelayanan jasa keuangan. Sumber dana *deposit* diperoleh dari simpanan giro, simpanan tabungan, dan simpanan deposito (Kasmir, 2014). Semakin banyak dana *deposit* yang dikelola oleh perbankan, maka bank dituntut untuk meningkatkan inovasi keuangan untuk menyediakan deposit (Raza et al., 2017). Dalam penelitian ini *deposit* berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan.

$$\text{Deposit} = \text{Ln } \Sigma \text{ Deposito} + \text{Giro} + \text{Tabungan (LnDeposit)} \dots\dots\dots(3)$$

### 4. BRANCH

*Branch* merupakan jumlah unit cabang yang ada dalam perbankan. Cabang bank berfungsi sebagai memperluas jangkauan pada suatu

tempat untuk membantu nasabah dalam melakukan kegiatan perbankan dan memperluas penjualan produk. Cabang bank ini meliputi kantor cabang, kantor cabang pembantu dan kantor kas. Dengan banyaknya unit cabang yang ada, maka dibutuhkan inovasi untuk memenuhi kebutuhan nasabah. Oleh karena itu, semakin banyaknya jumlah cabang maka bank dituntut untuk melakukan inovasi keuangan, sebagai memperluas jaringan (Malhotra & Singh, 2007). Tetapi semakin banyak jumlah cabang maka semakin kecil untuk melakukan inovasi keuangan, artinya bank masih mencari dana untuk meningkatkan inovasi keuangan. (Raza et al., 2017). Dalam penelitian ini *branch* berpengaruh terhadap inovasi keuanga.

$$\text{Branch} = (\text{LnBranch}) \dots\dots\dots(4)$$

## 5. MARKET SHARE

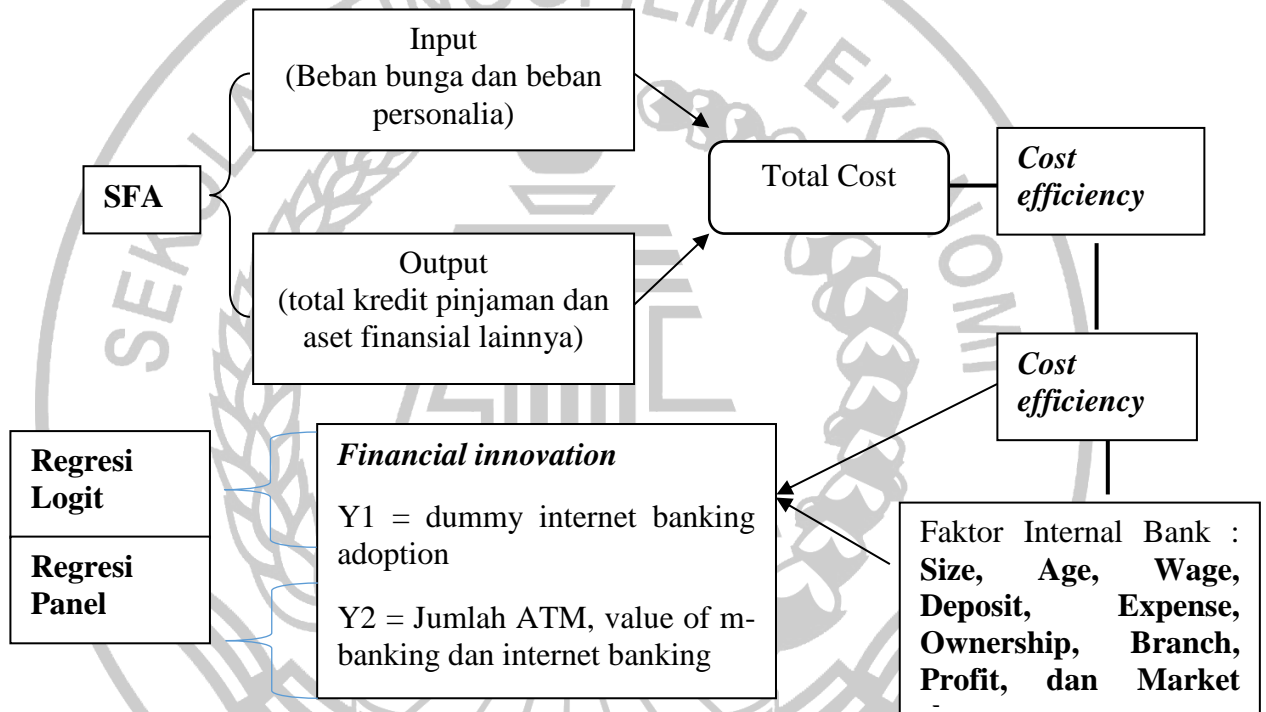
Selain *deposit* hal terpenting dalam inovasi keuangan, *market share* juga merupakan hal terpenting dalam mempengaruhi inovasi keuangan. *Market Share* merupakan potensi total penjualan produk atau jasa yang dinyatakan dalam presentase. *Market share* juga bagian dari pasar yang mampu dicapai oleh perusahaan. *Market Share* yang besar meningkatkan inovasi keuangan, hal ini untuk memperluas jangkauan produk yang dijual kepada masyarakat (Courchane, Nickerson, & Sullivan, 2002). Menurut Raza et al., (2017) *Market share* yang kecil dapat meningkatkan inovasi keuangan, hal ini untuk memperluas jangkauan *market share* dengan menggunakan inovasi keuangan lebih

cepat dan murah. Dalam penelitian ini *market share* berpengaruh terhadap inovasi keuangan.

$$\text{Market Share} = \frac{\text{Total kredit pada bank tersebut}}{\text{Total kredit dari keseluruhan bank}} \times 100\% \dots\dots\dots(5)$$

**2.3 Kerangka Pemikiran**

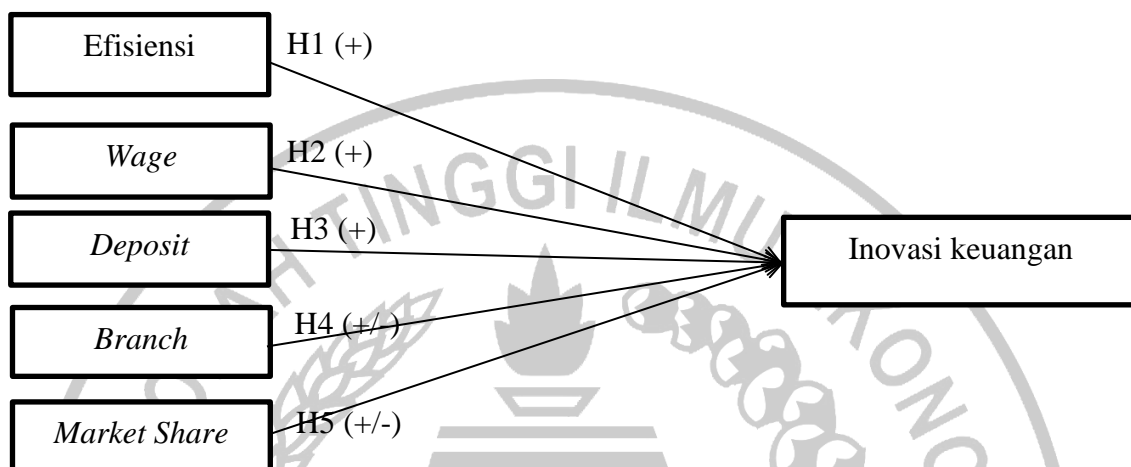
Berikut adalah kerangka pemikiran kolaborasi dosen dan mahasiswa sebagai berikut:



Sumber : *Financial innovation and cost efficiency*, 2019

**Gambar 2. 1**  
**Kerangka Pemikiran Kolaborasi**

Berdasarkan penjelesan sub bab sebelumnya, antara Efisiensi, *Wage*, *Deposito*, *Branch* dan *Market Share* terhadap inovasi keuangan dengan kerangka sebagai berikut :



Sumber : data diolah, 2019

**Gambar 2. 2**  
**Kerangka Pemikiran peneliti**

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa hipotesis penelitian sebagai acuan awal pada penelitian ini yang didasarkan teori dan penelitian terdahulu.

H1 :Variabel Efisiensi berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan.

H2 :Variabel *Wage* berpengaruh positif terhadap inovasi keuangan .

H3 :Variabel *Deposito* berpengaruh positif signifikan terhadap inovasi keuangan.

H4 :Variabel *Branch* berpengaruh terhadap inovasi keuangan.

H5 :Variabel *Market Share* berpengaruh terhadap inovasi keuangan.