

**ANALISIS PELUANG PENGGUNAAN LAYANAN KEUANGAN  
DIGITAL (LKD) PADA MASYARAKAT KABUPATEN ACEH  
BESAR PROVINSI ACEH****Chenny Seftarita<sup>1)</sup>, Uliya Azra<sup>2)</sup>**<sup>1</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unsyiah, Banda Aceh  
e-mail: chennyseftarita@gmail.com<sup>2</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unsyiah, Banda Aceh  
e-mail: ekpuliyaazra@yahoo.com**ABSTRACT**

*This research to determine the willingness of the public who want use digital financial services. this research was conducted in Aceh Besar Regency by taking 200 samples randomly in several villages. The model used in this research is a logit model. The results of research showed that of the variable income, distance to the center of the economy, distance to the nearest bank, and a signal service, there is only one variable is significant and positive impact on the desire to use financial services digital, variable distance to the nearest bank while a variable distance to the center of the economy negative and not significant. Based on the research that has been done, a lot of people who are less aware Financial Services Digital and some people still make less use of banking services. Researchers recommended that the government and Bank Indonesia participated socialize the Financial Services Digital.*

**Keyword** : Aceh Besar, Digital financial services, Logit mode

**PENDAHULUAN**

Sistem pembayaran dan pola bertransaksi dalam ekonomi mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peranan uang tunai sebagai alat pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis (Pramono, 2006). Gerakan nasional non-tunai adalah gerakan yang dicanangkan oleh Bank Indonesia untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat dalam menggunakan instrumen pembayaran non-tunai. Salah satu contoh dari pembayaran non tunai adalah Layanan Keuangan Digital (LKD).

Layanan Keuangan Digital (LKD) adalah kegiatan layanan jasa sistem pembayaran dan keuangan yang dilakukan melalui kerja sama dengan pihak ketiga serta menggunakan sarana dan perangkat teknologi seperti perangkat berbasis *mobile* maupun berbasis *web* dalam rangka keuangan inklusif. Layanan Keuangan Digital ini bertujuan untuk mengembangkan keuangan inklusif pada masyarakat dan untuk mendukung penyaluran dana pemerintah (G2P) dengan efektif serta memperluas akses layanan sistem pembayaran dan keuangan terbatas kepada masyarakat *unbanked*, yang dilakukakan tidak melalui kantor fisik bank namun menggunakan sarana teknologi atau jasa pihak ketiga.

Dalam menjawab tantangan kemudahan dan ketersediaan layanan keuangan di seluruh wilayah di Indonesia, Bank Indonesia melakukan kajian awal dan uji coba *branchless banking* yang diluncurkan pada Mei 2013. Uji coba dilakukan di 5 provinsi (Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, dan Sumatera Selatan) *Branchless banking* ini dilakukan dengan memanfaatkan telepon genggam, serta kerja sama dengan agen.



Sumber: Bank Indonesia, 2014

Gambar 1. Uji Coba Branchless Banking

Pada uji coba terakhir mendapatkan apresiasi yang baik dari masyarakat dan pelaku kegiatan uji coba, dapat dilihat dari peningkatan jumlah transaksi yaitu agen dan jumlah nasabah. Keinginan masyarakat untuk menabung sangat besar dapat dilihat dari jenis transaksi yang paling besar pada setoran tunai. Kegiatan *branchless banking* tidak dapat dilakukan sendiri secara efisien oleh bank sehingga perlu kerja sama dengan dengan pihak lain terutama perusahaan telekomunikasi. Selain itu tujuan awal yang hanya berupaya untuk memperluas akses keuangan, berkembang menjadi peningkatan aktivitas ekonomi berbasis teknologi. Dalam mempertimbangkan hal itu maka *branchless banking* diperluas menjadi Layanan Keuangan Digital (Bank Indonesia, 2014).

Layanan Keuangan Digital dianggap sangat penting karena wilayah Indonesia sendiri sangat luas dengan jumlah penduduk yang banyak akan tetapi akses terhadap perbankan banyak berada pada pusat kota sehingga dengan adanya LKD diharapkan perbankan bisa dijangkau seluas-luasnya tidak hanya di pedesaan namun di seluruh pelosok. Tujuan dari Layanan Keuangan Digital antara lain memberikan layanan keuangan ke suatu area yang selama ini tidak terjangkau. Untuk menjangkauanya, yakni melalui jaringan telekomunikasi telepon seluler. Provinsi Aceh merupakan salah satu provinsi yang diharapkan dapat menggunakan LKD ini mengingat luasnya wilayah Aceh dengan keterbatasan fasilitas perbankan pasti akan menyulitkan masyarakat dalam melakukan transaksi via perbankan. Salahsatu yang menjadi objek penelitian ini adalah Kabupaten Aceh Besar yang memiliki luas wilayah yang cukup besar dengan fasilitas perankan yang masih terbatas. Kabupaten Aceh Besar memiliki luas wilayah 2.974,12 km<sup>2</sup> yang terdiri dari 23 kecamatan dan 609 desa/kelurahan. Dengan kondisi ini, penelitian ini menganalisis bagaimana peluang penggunaan LKD di Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peluang penggunaan Layanan Keuangan Digital (LKD) pada masyarakat Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh?

### LANDASAN TEORI

Perbankan memiliki fungsi sebagai lembaga penghimpun dana dari masyarakat dan penyalur dana kepada masyarakat serta sebagai lembaga yang melancarkan transaksi perdagangan dan pembayaran. Perkembangan teknologi informasi yang diikuti dengan tingkat persaingan bank yang semakin tinggi mendorong sektor perbankan atau non bank untuk semakin inovatif dalam

menyediakan berbagai alternatif jasa pembayaran non tunai berupa sistem transfer dan alat pembayaran menggunakan kartu elektronis (*electronic card payment*) yang aman, cepat dan efisien, serta bersifat global (Santomero dan Seater, 1996).

Alternati jasa pembayaran non tunai merupakan wujud dari evolusi uang. Pada penjelasan yang dijelaskan oleh Alam (2004) tahapan perkembangan uang hingga uang non tunai seperti saat ini melalui beberapa proses, yaitu;

1. Tahap sebelum barter, pada zaman ini semua alat-alat kebutuhan dihasilkan oleh para pemakai. Manusia sebagai produsen sekaligus konsumen.
2. Tahap pertukaran dengan barter, keterbatasan manusia dalam memenuhi semua kebutuhannya membuat manusia melakukan pertukaran barang atau barter. Sehingga dapat melengkapi kebutuhan manusia itu sendiri.
3. Tahap uang barang, permasalahan yang ditimbulkan dari barter yakni susahny seseorang untuk menemukan peminat barang yang dimilikinya. Membuat orang berpindah ke uang barang yaitu barang yang berfungsi sebagai uang.
4. Tahap uang logam, terdiri dari emas dan perak. Tujuannya yaitu untuk membatasi pemakaian uang barang yang memiliki beberapa kesulitan.
5. Tahap uang kertas, masalah keamanan uang logam membuat pandai emas mengeluarkan bukti kepemilikan emas dan perak yang digunakan untuk pembayaran transaksi. Akhirnya muncullah pemakaian uang kertas yang semula hanya berupa bukti kepemilikan. Uang kertas nominalnya lebih besar dari nilai intrinsik (nilai kandungan uang).
6. Tahap uang bank, kesulitan membawa uang dalam jumlah besar dapat dikurangi dengan alat pembayaran yang dikeluarkan oleh bank seperti cek dan giro.
7. Uang non tunai seperti; kartu plastik dan jenis pembayaran nontunai lainnya. Salah satu contoh adalah kartu kredit, Dengan munculnya kartu kredit, kita tidak perlu membayar secara tunai. Pembayaranannya melalui tagihan dari bank atau lembaga penerbit kartu kredit tersebut.

LKD adalah kegiatan layanan jasa sistem pembayaran atau keuangan terbatas yang dilakukan tidak melalui kantor fisik, namun dengan menggunakan sarana teknologi antara lain *mobile based* maupun *web based* dan jasa pihak ketiga (agen), dengan target layanan masyarakat *unbanked* dan *underbanked* (Bank Indonesia). Tujuan dari Layanan Keuangan Digital melalui jasa agen ini, yakni memberikan layanan keuangan ke suatu area yang selama ini tidak terjangkau. Untuk menjangkaunya, yakni melalui jaringan telekomunikasi telepon seluler.

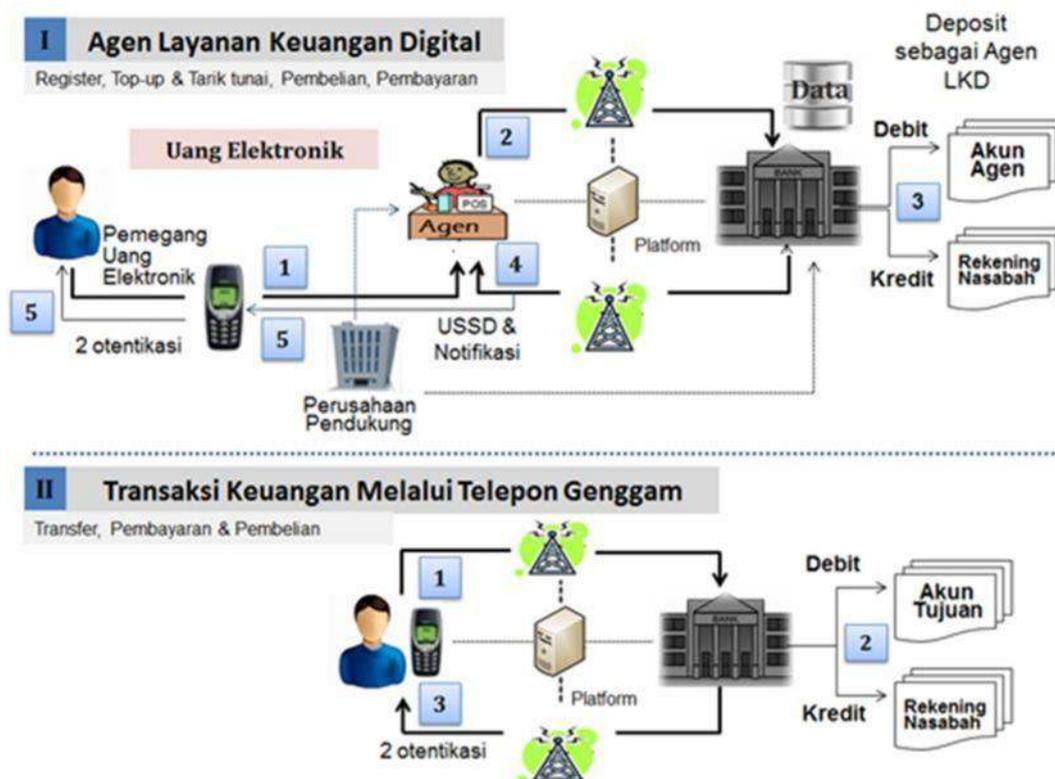
Dalam modul pelatihan pengelolaan keuangan, Layanan Keuangan Digital (LKD) merupakan kegiatan layanan jasa sistem pembayaran dan keuangan yang dilakukan melalui kerja sama dengan pihak ketiga serta menggunakan sarana dan perangkat teknologi seperti perangkat berbasis *mobile* maupun berbasis *web* dalam rangka keuangan inklusif. Dari segi regulasi, BI sendiri telah mengeluarkan Peraturan Bank Indonesia No.16/8/2014 yang mengatur pelaksanaan program LKD bagi bank-bank termasuk juga mengatur e-money. Program LKD ini dibagi kedalam empat tahap yakni konektivitas dasar, LKD untuk transfer, LKD untuk *full range service* (menabung, kredit, pelayanan asuransi), dan tahap keempat yakni digital *in-store purchase* di mana mencakup transaksi untuk pasar modal dan *e-commerce* bagi pengusaha UMKM.

Penyelenggaraan LKD melalui keagenan individu hanya dapat dilakukan oleh bank yang memiliki permodalan kuat dan *governance* bagus dengan kriteria, berbadan hukum Indonesia, bank kategori BUKU (Bank Umum dengan Kegiatan Usaha) 4 sesuai penilaian periode terakhir oleh OJK dapat bekerjasama dengan agen individu, memiliki izin penerbit uang elektronik minimal 2 tahun, memenuhi

persyaratan operasional. Penggunaan LKD dapat memberikan manfaat sebagai berikut (www.bi.go.id, 2013):

1. Nasional, menjadi salah satu sarana untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang inklusif (seluruh masyarakat berkontribusi dan *trickle down effect* yang lebih merata).
2. Pemerintah, merupakan sarana jasa keuangan bagi masyarakat kecil, pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, peningkatan literasi keuangan bangsa, sarana distribusi program pemerintah, mengurangi *unbanked* dan *financial exclusion*, serta masyarakat terdata.
3. Perusahaan telekomunikasi, Akses market baru, peningkatan loyalitas, nasabah, tambahan pendapatan.
4. Bank, market baru dengan biaya murah dan loyalitas nasabah, serta efisiensi.
5. Perusahaan, kecepatan penerimaan pembayaran dan perbaikan *cashflow*.
6. Masyarakat, sarana pembayaran dan menyimpan uang serta lapangan kerja baru bagi masyarakat.
7. Ritel Agen, meningkatkan jumlah pengunjung dan tambahan pendapatan.
8. Bank Indonesia, mengurangi kegiatan pengedaran uang, membantu pertumbuhan ekonomi, membantu program *less cash society*, dan bersinergi dengan program BI lainnya.

Pada gambar di bawah ini kita dapat dilihat bagaimana cara melakukan registrasi atau pendaftaran untuk menjadi nasabah LKD melalui perantara agen LKD, dan juga bagaimana cara melakukan transaksi seperti pembayaran dan transfer ke rekening lainnya.



**Sumber: Bank Indonesia, 2014**

Gambar 2. Registrasi dan Transaksi Uang Elektronik

Berdasarkan gambar di atas kita dapat melihat cara melakukan registrasi maupun pembelian pada agen LKD, yang mana pemegang uang elektronik akan mendaftarkan diri atau membeli saldo pada agen LKD dan agen LKD akan mentransfer data pemegang uang elektronik pada bank yang bersangkutan sehingga akan keluar rekening nasabah dan bank tersebut akan memberitahukan atau memberikan notifikasi kepada agen LKD tersebut kemudian agen LKD tersebut akan memberitahukan pin atau no rekening kepada pemegang uang elektronik tersebut. Dan pada Gambar 2 dijelaskan cara melakukan transaksi melalui telepon genggam, di mana nasabah tersebut bisa mengakses berbagai macam transaksi yang tersedia melalui telepon genggam cukup dengan memasukkan pin rekening nasabah tersebut kemudian transaksi langsung selesai tanpa harus jauh-jauh pergi ke kota untuk melakukan transaksi.

### Penelitian sebelumnya

Pada penelitian yang dilakukan oleh Adiyanti (2015) yang menggunakan metode analisis regresi linear berganda, hasil dari penelitiannya menyimpulkan pendapatan yang tinggi akan menambah minat pengguna dalam menggunakan *e-money* dan semakin mudah dalam menggunakan teknologi baru maka minat seseorang dalam menggunakan produk baru akan semakin bertambah. Dan lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudhistira (2014) dengan hasil penelitian bahwa faktor terbesar yang mempengaruhi preferensi responden terhadap penggunaan kartu pembayaran elektronik adalah manfaat yang diperoleh responden dalam penggunaannya.

Selanjutnya pada penelitian Sulistiyarini (2013) yang menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*) bahwa minat individu untuk menggunakan *mobile banking* ditentukan oleh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), sikap (*attitude*) dan norma subjektif (*subjective norm*). Pada penelitian Suharini (2008), menjelaskan penerapan sistem layanan *e-banking* yang dilakukan oleh Bank Mandiri secara umum dinilai telah baik oleh mayoritas nasabah. Untuk memahami persepsi nasabah terhadap penerapan sistem layanan *e-banking*, maka sikap dan tanggapan nasabah terhadap lima dimensi dari kualitas jasa yang diberikan yaitu dari segi kehandalan layanan, aspek keberwujudan, penilaian nasabah, untuk dimensi jaminan, dimensi empati.

Kemudian pada penelitian Kurniawan dkk (2013) menganalisis data dengan menggunakan SEM, dengan hasil penelitian *Perceived ease of use* memberikan pengaruh positif terhadap *perceived usefulness* nasabah dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,374 dan *Perceived usefulness* memberikan pengaruh positif terhadap *attitude towards use* nasabah dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,247 serta *Perceived ease of use* memberikan pengaruh positif terhadap *attitude towards use* nasabah dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,337.

## METODE PENELITIAN

### Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah masyarakat Aceh Besar. Dengan mengambil sample pada beberapa daerah secara acak, dengan pembahasan terkait 5 variabel dalam penelitian ini yaitu Layanan Keuangan Digital (LKD), Pendapatan, Jangkauan terhadap layanan bank, Jarak dari pusat perekonomian, dan Layanan sinyal.

### Jenis dan Sumber data

Penelitian ini menggunakan data primer dengan didukung beberapa data sekunder yang diambil dari Badan Pusat Statistik (BPS). Data primer diperoleh

langsung dari responden dengan cara memberikan kuesioner dan wawancara yang dilakukan sendiri oleh peneliti dari responden.

### **Sampel**

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive random sampling* yaitu suatu teknik pengambilan sampel secara acak dengan jumlah proporsional untuk setiap sub populasi sesuai dengan ukuran populasinya (Sugiyono, 2011). Berdasarkan jumlah populasi penduduk Kabupaten Aceh Besar sebesar 369.972 jiwa, dilakukan penarikan sampel penelitian ini berdasarkan pada rumus Slovin (Sevilla dkk, 1993:161)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \dots\dots\dots(1)$$

Di mana n adalah sampel, N adalah jumlah populasi dan e adalah nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan penarikan sampel populasi). Dengan populasi masyarakat Kabupaten Aceh Besar pada tahun 2014 yang berjumlah 369.972 jiwa dan e (tingkat ketelitian) 7 persen maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 200 jiwa.

### **Model Logit**

Untuk meregresi data pada hasil survey yang dilakukan, peneliti akan menggunakan model regresi di mana variabel dependennya merupakan variabel yang bersifat kualitatif.

Pada penelitiannya peneliti mengambil model Logit sebagai model yang digunakan dalam pengolahan datanya, Model logit berkaitan dengan fungsi probabilitas distribusi logistik. Persamaan pada model logit ini adalah:

$$LKD = \beta_0 + \beta_1 INC + \beta_2 DCITY + \beta_3 DBANK + \beta_4 QSIG \dots\dots\dots(2)$$

Di mana:

- LKD : Keputusan konsumen menggunakan Layanan Keuangan Digital, di mana 1 berarti menggunakan sedangkan 0 berarti tidak menggunakan.
- $\beta_0$  : Konstanta
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4$  : Koefisien Regresi
- INC : Pendapatan
- DCITY : Jarak Tempat Tinggal ke Kota
- DBANK : Jarak Tempat Tinggal ke Bank Terdekat
- QSIG : Layanan Sinyal

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kabupaten Aceh Besar memiliki luas wilayah 2.974,12 km<sup>2</sup> yang terdiri dari 23 kecamatan dan 609 desa/kelurahan. Secara geografis kabupaten Aceh Besar terletak pada posisi 5,2o- 5,8o LU sampai 95,0o- 95,8o BT dengan batasan-batasan Sebelah Utara berbatasan dengan Selat Malaka dan Kota Banda Aceh, Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Aceh Jaya, Sebelah Timur dengan Kabupaten Pidie dan Sebelah Barat dengan Samudera Hindia. Kabupaten Aceh Besar ibu kotanya bernama Kota Jantho terletak lebih kurang 50 km Sebelah Timur Kota Banda Aceh (Statistik Daerah Kabupaten Aceh Besar 2013).

### KARAKTERISTIK RESPONDEN

Dari penelitian ini yang merupakan karakteristik responden yaitu masyarakat wilayah Kabupaten Aceh Besar, jumlah masyarakat yang dijadikan responden yaitu sebanyak 200 orang responden. Ciri-ciri responden dapat dilihat mulai dari umur, jenis kelamin, pendidikan terakhir, pekerjaan, pendapatan, kebutuhan pengeluaran terbesar, rekening pada bank, penggunaan jasa transfer, jarak tempat tinggal ke kota dalam km(kilometer), jarak tempat tinggal ke bank terdekat dalam km(kilometer), keberadaan ATM di desa, keadaan sinyal di desa, kesediaan menggunakan Layanan Keuangan Digital.

#### A. Umur Responden

Umur responden sangat bervariasi mulai dari di bawah 20 tahun sampai lebih di atas 60 tahun. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Umur Responden

No.	Umur(Tahun)	Frekuensi	Persentase(%)
1.	<20	5	2,5
2.	21-30	87	43,5
3.	31-40	61	30,5
4.	41-50	27	13,5
5.	51-60	19	9,5
6.	>60	1	0,5
Jumlah		200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa persentase umur responden yang paling kecil yaitu pada kelompok usia di atas 60 tahun sebesar 0,5 persen dan yang memiliki persentase paling besar yaitu pada umur 21 sampai 30 tahun sebesar 43,5 persen. Umur responden paling muda adalah 18 tahun dan yang paling tua adalah 64 tahun.

#### B. Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan di lapangan terhadap 200 responden, jenis kelamin laki-laki lebih banyak dari pada jenis kelamin perempuan yang bersedia melakukan wawancara. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 jenis kelamin responden.

Tabel 2. Jenis Kelamin Responden

No.	Jenis Kelamin	frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki-laki	105	52,5
2.	Perempuan	95	47,5
Jumlah		200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Dari tabel 2 di atas dapat dilihat jumlah responden laki-laki lebih banyak dari pada perempuan dengan persentase jenis kelamin laki-laki sebanyak 105 atau sebesar 52,5 persen dan persentase jenis kelamin perempuan sebanyak 95 atau sebesar 47,5 persen.

### C. Tingkat Pendidikan Responden

Tingkat pendidikan dapat mengubah perilaku seseorang dalam persepsi menggunakan Layanan Keuangan Digital, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka seseorang tersebut akan paham akan kebutuhan menggunakan Layanan Keuangan Digital. Tingkat pendidikan responden berbeda-beda di mana dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Pendidikan Responden

No.	Pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	SD	7	3,5
2.	SMP	16	8,0
3.	SMA	78	39,0
4.	Diploma	34	17,0
5.	Sarjana	60	30,0
6.	Pasca Sarjana	5	2,5
Jumlah		200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Berdasarkan table 3 dapat dilihat bahwa tingkat pendidikan responden dalam penelitian ini didominasi oleh SMA dengan jumlah 78 orang atau sebesar 39,0 persen, dan sarjana 60 orang atau sebesar 30,0 persen. Selebihnya terdiri dari tamatan SD, SMP, Diploma, dan Pasca Sarjana.

### D. Jenis Pekerjaan Responden

Hasil penelitian pada 200 responden menunjukkan bahwa setiap karakteristik responden memiliki jenis pekerjaan yang berbeda-beda. Adapun jenis pekerjaan responden dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Pekerjaan Responden

No.	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Pegawai Negeri/Swasta	83	41,5
2.	Mahasiswa	11	5,5
3.	Petani	17	8,5
4.	Wiraswasta	40	20,0
5.	Ibu Rumah Tangga	22	11,0
6.	Honorar	3	1,5
7.	Kontrak	17	8,5
8.	Buruh	3	1,5
9.	Jualan	4	2,0
Jumlah		200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Berdasarkan Tabel (4) dapat dilihat bahwa pekerjaan responden yang paling banyak berada di Pegawai Negeri/Swasta yaitu sebesar 83 orang atau sebesar 41,5 persen, dan pekerjaan yang sedikit berada pada pekerjaan honorer dan buruh yaitu masing-masing sebesar 3 orang atau 1,5 persen.

#### E. Tingkat pendapatan responden

Faktor pendapatan dapat mempengaruhi keinginan masyarakat dalam menggunakan layanan keuangan digital. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pendapatan responden memiliki besaran yang berbeda-beda. Adapun pendapatan responden dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Pendapatan Responden

No.	Pendapatan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	1.000.000,00	7	3,5
2.	1.500.000,00	43	21,5
3.	2.500.000,00	63	31,5
4.	3.500.000,00	49	24,5
5.	4.500.000,00	14	7,0
6.	5.000.000,00	24	12,0
Jumlah		200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat pendapatan responden yang tertinggi yaitu berjumlah 2.500.000,00 dengan tingkat persentase 31,5 persen, sedangkan pendapatan terendah yaitu berjumlah 1.000.000,00 dengan tingkat persentase 3,5 persen.

#### F. Kebutuhan Pengeluaran Terbesar Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa kebutuhan rata-rata pengeluaran yang paling besar individu berbeda-beda. Dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Pengeluaran Terbesar Responden

No.	Kebutuhan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	BBM	30	15
2.	Makanan	93	46,5
3.	Pendidikan	47	23,5
4.	Kredit	3	1,5
5.	Belanja	12	6,0
6.	Pulsa	4	2,0
7.	Usaha	8	4,0
8.	Kesehatan	3	1,5
Jumlah		200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan kebutuhan pengeluaran terbesar responden yaitu pada makanan sebesar 93 orang atau 46,5 persen, dan kebutuhan pengeluaran terendah yaitu pada kredit dan kesehatan masing-masing sebesar 3 orang atau 1,5 persen.



## ASPEK KEUANGAN

Keuangan merupakan fungsi bisnis yang sangat penting, di mana keuangan menjadi faktor untuk menentukan anggaran, investasi, dan besarnya usaha yang akan dibuat. Aspek Keuangan adalah faktor yang menentukan biaya yang dikeluarkan serta dihasilkan untuk membuat sebuah usaha yang optimal.

### A. Kepemilikan Rekening Bank Responden

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 200 responden didapatkan 166 orang atau 83,0 persen mempunyai rekening di bank dan 34 orang atau 17,0 persen lainnya tidak memiliki rekening di bank. Dan dapat disimpulkan bahwa rata-rata penduduk sudah mengetahui manfaat yang didapatkan dari penggunaan bank. Hal ini dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Kepemilikan Rekening Bank

No.	Rekening	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Ya	166	83,0
2.	Tidak	34	17,0
	Jumlah	200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016(diolah).

### B. Penggunaan Layanan Transfer Responden

Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan 119 orang atau 59,5 persen menggunakan layanan transfer untuk memudahkan dalam bertransaksi dan keperluan lainnya, dan 81 orang atau 40,5 persen tidak menggunakan layanan transfer pada bank. Hal ini dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Orang yang Menggunakan Layanan Transfer

No.	Transfer	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Ya	119	59,5
2.	Tidak	81	40,5
3.	Jumlah	200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

## PERSEPSI TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN KEUANGAN DIGITAL

### 1. Jarak Tempat Tinggal Responden Ke Kota

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan yang telah diteliti pada 200 responden di Kabupaten Aceh Besar secara acak. Dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9. Jarak Tempat Tinggal Responden Ke Kota

No.	Jarak (Km)	Frekuensi	Persentase (%)
1.	<10	43	21,5
2	11-20	95	47,5
3	21-30	52	26,0
4	31-40	9	4,5
5	>41	1	0,5
Jumlah		200	

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Pada tabel di atas menunjukkan rata-rata jarak tempuh tempat tinggal responden ke kota yang paling besar pada 11 sampai 20 km sebanyak 95 orang atau 47,5 persen. Dan yang paling sedikit pada jarak lebih dari 40 km sebanyak 1 orang atau sebesar 0,5 persen. Jarak paling dekat yaitu 5 km dan jarak yang paling jauh yaitu 45 km.

## 2. Jarak Tempat Tinggal Responden Ke Bank Terdekat

Jarak tempat tinggal dengan bank terdekat akan membuat seseorang memutuskan menggunakan Layanan Keuangan Digital, karena merasa jarak tersebut sebagai kendala untuk melakukan transaksi keuangan. Pada tabel 10 di bawah ini akan menunjukkan jarak tempat tinggal responden ke bank terdekat berdasarkan hasil yang telah diperoleh di lapangan.

Tabel 10. Jarak Ke Bank Terdekat

No	Jarak (km)	Frekuensi	Persentase(%)
1.	<5	113	56,5
2.	6-10	71	35,5
3.	11-20	15	7,5
4.	>21	1	0,5
Jumlah		200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016(diolah).

Berdasarkan Tabel (10) di atas menunjukkan jarak tempuh ke bank terdekat paling besar di bawah 5 km sebanyak 113 orang dengan persentase 56,5 persen, dan yang paling sedikit di atas 21 km sebanyak 1 orang dengan persentase 0,5 persen. Jarak paling dekat yaitu pada 1 km dan jarak paling jauh yaitu pada 30km.

## 3. Keberadaan ATM di Sekitar Tempat Tinggal Responden

Keberadaan ATM di tempat tinggal responden akan membuat seseorang yang menggunakan bank untuk bertransaksi jadi lebih mudah. Sebanyak 102 orang menggunakan ATM untuk melakukan transaksi dan 98 orang lainnya tidak menggunakannya. Hal ini dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11. Keberadaan ATM

No.	ATM	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Ya	102	51,0
2.	Tidak	98	49,0
3.	Jumlah	200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016(diolah).

#### 4. Layanan Sinyal Telekomunikasi Seluler di Tempat Tinggal Responden

Dari hasil penelitian di lapangan pada 200 responden menunjukkan 132 orang mengatakan layanan sinyal telekomunikasi di tempat tinggal mereka bagus, dan 68 orang lainnya mengatakan kurang bagus. Berikut penjelasan pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Sinyal Telekomunikasi Seluler

No.	Sinyal	Frekuensi	Persentase(%)
1.	Bagus	132	66,0
2.	Kurang Bagus	68	34,0
	Jumlah	200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

#### 5. Kesiediaan Menggunakan Layanan Keuangan Digital Di Masa Depan

Merupakan pertanyaan apakah seseorang tersebut mau menggunakan Layanan Keuangan Digital setelah mengetahui manfaat yang akan diperoleh dengan menggunakan Layanan Keuangan Digital. Berikut dijelaskan pada tabel 13 di bawah ini.

Tabel 13. Kesiediaan Menggunakan LKD

No.	LKD	Frekuensi	Persentase(%)
1.	Ya	162	81,0
2.	Tidak	38	19,0
	Jumlah	200	100

Sumber: Data Lapangan Januari 2016(diolah).

Pada Tabel (13) di atas menunjukkan bahwa 162 orang atau 81,0 persen orang berkeinginan menggunakan Layanan Keuangan Digital di masa depan, dan 38 orang atau 19,0 persen lainnya tidak mau menggunakannya setelah mengetahui manfaat yang akan diperoleh.

**Hasil Estimasi Model Logit**

Untuk mengetahui persepsi masyarakat untuk menggunakan Layanan Keuangan Digital di Kabupaten Aceh Besar, maka terdapat beberapa variabel bebas yang diasumsikan dapat memengaruhi masyarakat dalam memutuskan menggunakan LKD. Dalam penelitian ini terdapat empat variabel bebas yaitu pendapatan, jarak ke kota, jarak ke bank terdekat, dan layanan sinyal.

Odds ratio adalah peluang terjadinya suatu kejadian dibandingkan peluang tidak terjadinya kejadian tersebut, Kalau peluang terjadinya kejadian dilambangkan dengan phi. Odds ratio adalah perbandingan dari dua odds. Odds ratio dikhususkan untuk pengukuran pada tabel kontingensi 2x2 atau tabel 2x2 yang merupakan subset dari tabel yang lebih besar. Ada dua hal terpenting dalam melakukan interpretasi mengenai odds ratio, yaitu pertama kategori kejadian yang menjadi acuan (misalnya “sukses”) dalam penghitungan odds dan kedua adalah pendefinisian grup atau kelompok sebagai “grup 1” dan “grup 2” dalam penghitungan odds. Berdasarkan hasil regresi logistik yang dilakukan dari data hasil penelitian lapangan diperoleh hasil estimasi seperti pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil Estimasi Regresi Logistik

Variabel	Koefisien Estimasi	T-Ratio	Odd ratio = e^koefisien
Pendapatan (INC)	0.00000025319	1.4950	1.00
Jarak ke kota (DCITY)	-0.0020539	-0.070258	0.99
Jarak ke bank (DBANK)	0.13683	2.0806	1.14
Kualitas sinyal (QSIG)	0.42952	1.0019	1.53
N= 200	Likelihood ratio test (4DF) = 11.0529		
DF= 4	P-Value	= 0.02598	
	R-squared	=0.055309	

Sumber: Data Lapangan Januari 2016 (diolah).

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan hasil estimasi diketahui bahwa dari ke empat variabel yaitu pendapatan, jarak ke kota, jarak ke bank, dan kualitas sinyal hanya variabel jarak ke bank yang positif dan signifikan terhadap layanan keuangan digital, hal ini ditunjukkan dari nilai *odd ratio* sebesar 1,14 kali lebih tinggi artinya orang yang tinggal lebih jauh dari bank lebih cenderung untuk menggunakan layanan keuangan digital hampir 1 kali lebih tinggi dibandingkan orang yang tinggal lebih dekat dengan bank.

Variabel pendapatan berpengaruh positif terhadap layanan keuangan digital hal ini ditunjukkan dengan nilai *odd ratio* satu kali lebih tinggi artinya kemungkinan orang yang mempunyai pendapatan tinggi lebih cenderung untuk menggunakan LKD 1 kali (*odd ratio* = 1.00) lebih tinggi dibandingkan orang yang mempunyai pendapatan yang lebih rendah. Variabel kualitas sinyal berpengaruh positif tidak signifikan terhadap layanan keuangan digital hal ini ditunjukkan dengan nilai *odd Ratio* sebesar 1.53 lebih tinggi artinya kemungkinan sinyal yang bagus lebih

cenderung untuk menggunakan LKD 1.53 kali lebih tinggi. Sedangkan variabel jarak ke kota negatif tidak signifikan terhadap layanan keuangan digital ditunjukkan pada nilai *odd Ratio* sebesar 0.99 kali yang artinya kemungkinan yang tinggal lebih dekat dengan kota cenderung untuk menggunakan LKD hampir 1 kali lebih tinggi dibandingkan yang tinggal lebih jauh dari kota. Dan nilai *R-squared* sebesar 0.055309 yang artinya LKD dapat dijelaskan oleh variabel bebas sebesar 0.05 persen. Kecocokan terhadap model dikatakan lebih baik jika *R-squared* semakin mendekati 1. Likelihood ratio test di mana merupakan kemampuan model untuk menjelaskan keinginan menggunakan layanan keuangan digital dan pada test ini sebesar 11.0529 dan p-value sebesar 0.02598 yang akan menjelaskan likelihood atau kecenderungan keinginan menggunakan layanan keuangan digital di Kabupaten Aceh Besar.

Hasil yang telah dipaparkan di atas maka perbankan diharapkan dapat mengkaji ulang tentang penelitian ini dan mulai menyusun rencana untuk semakin gencar untuk mengenalkan LKD kepada masyarakat serta lebih menargetkan hingga ke dalam pelosok daerah. Seperti hasil yang telah dijelaskan di atas di mana masyarakat yang tinggal jauh dari bank lebih cenderung berkeinginan menggunakan layanan keuangan digital karena jarak yang jauh terhadap bank menjadi kendala bagi masyarakat untuk menjalankan kegiatannya. Sehingga dengan kendala jarak yang jauh ini diharapkan perbankan untuk dapat mengambil peluang dari kendala tersebut. Pendapatan merupakan acuan yang membuat masyarakat mau menggunakan layanan keuangan digital karena ketika seseorang memiliki pendapatan yang lebih maka mereka akan cenderung mau menggunakan layanan keuangan digital.

Jarak ke pusat perekonomian yang jauh di mana masyarakat banyak melakukan interaksi disana seperti berbelanja, membayar tagihan listrik, air, dsb, Serta melakukan kegiatan sehari-hari di pusat perekonomian/kota akan membuat masyarakat sangat memerlukan LKD sebagai alat perantara yang akan memudahkannya untuk melakukan kegiatan tanpa harus jauh-jauh ke kota seperti untuk membayar tagihan-tagihan, maka dengan adanya LKD cukup melakukan transaksi melalui telepon genggam di mana pun mereka berada. Dengan berjalannya sistem LKD pada perbankan hingga ke pelosok daerah menjadi hal yang sangat menguntungkan bagi perbankan serta sebagai *revenue* bagi perbankan karena akan banyak dana pihak ketiga yang masuk dari nasabah LKD tersebut, sehingga bank bisa menyalurkan dana kredit kepada masyarakat dan bank akan mendapatkan bunga dari kredit tersebut. Jadi peneliti sangat berharap perbankan dapat mengkaji kembali penelitian tentang LKD ini dan lebih berinovasi untuk menarik minat masyarakat menggunakan LKD dengan skema yang lebih baik lagi.

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka variabel jarak ke bank berpengaruh positif dan signifikan terhadap peluang penggunaan layanan keuangan digital, artinya orang yang tinggal lebih jauh dari bank lebih cenderung (kemungkinan besar) untuk menggunakan layanan keuangan digital lebih tinggi dibandingkan orang yang tinggal lebih dekat dengan bank. Variabel pendapatan dan layanan sinyal, serta variabel jarak ke kota tidak terlalu signifikan terhadap peluang penggunaan layanan keuangan digital.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka terdapat beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti, yaitu:

1. Kepada Bank Indonesia maupun Otoritas Jasa Keuangan untuk semakin intensif melakukan sosialisasi maupun seminar untuk memberikan pengetahuan tentang Layanan Keuangan Digital kepada masyarakat yang berada di daerah *underbanked* dan juga memberitahu seberapa penting suatu

- negara memerlukan layanan keuangan yang inklusif sebagai manfaat bagi setiap pribadi masing-masing orang.
2. Kepada perbankan maupun perusahaan telekomunikasi untuk semakin inovatif mengembangkan skema Layanan Keuangan Digital sehingga masyarakat tertarik menggunakan layanan tersebut yang akan memberikan dampak positif kepada perbankan maupun perusahaan itu sendiri.
  3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih baik lagi tentang LKD dari segi apapun, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang lebih baik lagi.

### DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adiyanti, A. I. (2015, Januari). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money. *Jurnal Ilmiah*, 1-13.
- Alam, S. (2004). *Ekonomi SMA Untuk Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Bank Indonesia (2014). *Modul Pelatihan dan Pengelolaan Keuangan (Booklet Keuangan Inklusif)*. Grup Pengembangan Keuangan Inklusif, Departemen Pengembangan Akses Keuangan dan UMKM, Bank Indonesia.
- Kurniawan, D., & Dkk. (2013). Analisa Penerimaan Nasabah terhadap Layanan Mobile Banking dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model dan Theory of Reasoned Action. *Manajemen Pemasaran, Vol.1*, 1-13.
- Peraturan Bank Indonesia No.16/8/2014 yang mengatur pelaksanaan program LKD bagi bank-bank termasuk juga mengatur e-money
- Pramono, Bambang, Yuniarti, T., Purusitawati, P. D., & Emmy, Y. T. (2006, September). Dampak Pembayaran Non Tunai terhadap Perekonomian dan Kebijakan Moneter. *Working Paper Nomor 11 Bank Indonesia*, 1-60.
- Santomero, Anthony, M., & J, J. (1996, November). Alternative Monies and the Demand for Media of Exchange. *Journal of Money, Credit and Banking*, 28(4), 60-942.
- Sevilla, & Consuelo. (1993). *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Suharini, M. (2008, September-Desember). Persepsi Nasabah terhadap Penerapan Sistem Layanan Produk dan Jasa E Banking. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi, Vol.15*, 168-177.
- Sulistiyarini, S. (2013). Pengaruh Minat Individu terhadap Penggunaan Mobile Banking: Model Kombinasi Technology Acceptance Model dan Theory of Planned Behavior (TPB). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB 1.2*, 1-20.
- Yudhistira, A. P. (2014, Agustus 28). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Preferensi dan Aksesibilitas terhadap Penggunaan Kartu Pembayaran Elektronik. *Ekonomi dan Bisnis*, 1-16.
- <http://www.bi.go.id/id/perbankan/keuanganinklusif/program/lkd/Contents/Default.aspx> (Keuangan Inklusif) (2013)