

**UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
MEDAN – INDONESIA**

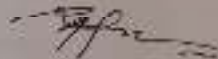
Derigan ini dsterangkan bahwa Skripsi Sarjana Manajemen Program Studi Satu (S-1) dari mahasiswa:

Nama : Angelia Nilitonga  
NPM : 20520101  
Program Studi : Manajemen  
Judul Skripsi : **PENGARUH PAYMENT GATEWAY DAN PEER-TO-PEER LENDING TERHADAP PENINGKATAN PENDAPATAN USAHA (Studi Kasus: UMKM Kuliner Kesawan City Walk Medan**

Telah diterima dan terdaftar pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas HKBP Nommensen Medan. Dengan diterimanya Skripsi ini, maka telah dilengkapi syarat-syarat akademik untuk menempuh ujian Skripsi dan Lisan Kompetensial guna menyelesaikan studi.

**Sarjana Manajemen Program Studi Satu (S1)  
Program Studi Manajemen**

Pembimbing Utama



Dr. Raya Parjaitan, SE, MM



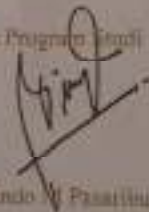
Dr. E. Hamonangan Siallagan, S.E., M.Si.

Pembimbing Pendamping



Agus N Siallagan, S.E., MM

Ketua Program Studi



Rumendo W. Prasanna, SE, MBA

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki peranan yang sangat penting bagi laju perekonomian yang mana sebagai salah satu cara untuk percepatan pembangunan daerah. Merujuk pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 mengenai UMKM, usaha mikro kecil dan menengah ialah sektor yang mengambil peran cukup besar dalam menyediakan lapangan kerja. Selain itu, UMKM juga memiliki kemampuan bertahan yang cukup tinggi bagi keadaan ekonomi. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) setelah kejadian krisis ekonomi yang melanda Indonesia tahun 1998, banyaknya jumlah UMKM tidak mengalami penurunan malah semakin mengalami peningkatan hingga saat ini.

Kementerian Koperasi dan UKM RI mengatakan apabila dilihat dari jumlah unitnya, UMKM mempunyai pangsa pasar sekitar 99,99% (62,9 juta unit) dari semua jumlah total usaha yang ada di Indonesia, akan tetapi usaha besar hanya mampu berkontribusi sebanyak 0,01% atau sekitar 5.400 unit. Sedangkan usaha mikro mampu menyerap tenaga kerja sekitar 107,2 juta atau (89,2%), dan usaha kecil 5,7 juta atau 4,74%, serta untuk usaha menengah sekitar 3,73 atau 3,11% sedangkan usaha besar hanya mampu menyerap sekitar 3,58 juta jiwa yang berarti bahwa secara keseluruhan UMKM mampu menyerap sekitar 97% tenaga kerja nasional, dibandingkan dengan usaha besar yang hanya mampu menyerap tenaga kerja sekitar 3% dari total keseluruhan.

Di kota Medan sangat banyak di sekitaran masyarakat berdirinya UMKM. Salah satu bentuk UMKM yang sering banyak dijumpai adalah UMKM di bidang kuliner yang sering disebut dengan *Street food* atau Pedagang Kaki Lima (PKL). Pada saat ini pelaku UMKM Kuliner di Kota Medan mencapai 7.194 pedagang. UMKM di bidang kuliner banyak tersedia di kota Medan tidak terkecuali di Kesawan *City Walk*. *Street food* banyak digemari masyarakat karena jenis makanan dan minuman yang beragam serta banyak dijumpai di kawasan wisata seperti di Kesawan *Square*. Berdasarkan data dari Dinas Koperasi dan Usaha

Mikro Kecil Menengah (UMKM) terdapat 125 pelaku UMKM yang berjualan di Kesawan *City Walk*, yang dimana para pelaku UMKM menggunakan pembayaran digital sebagai metode pembayaran.

Perkembangan teknologi yang terjadi mengharuskan pelaku UMKM untuk beradaptasi dengan teknologi. Penerapan teknologi diperlukan agar usaha yang dijalankan juga dapat mengikuti alur perkembangan teknologi oleh pemilik UMKM. Mengikuti perkembangan zaman atau teknologi yang terjadi saat ini menjadi salah satu alasan yang menjadikan pelaku UMKM menerapkan *payment gateway* sebagai alat pembayaran pada usahanya. Dengan mengikuti perkembangan teknologi nantinya diharapkan teknologi ini diperlukan agar usaha dari pelaku UMKM yang dijalankan tidak ketinggalan zaman.

Kebiasaan masyarakat yang bergantung pada teknologi, yang membuat masyarakat selalu bergantung pada *gadget*. Hampir setiap hari masyarakat tidak lepas dari *gadget*, dan melakukan semua pekerjaan melalui *gadget* seperti kegiatan jual beli, bahkan memesan makanan melalui via aplikasi pada *gadget*. Kemudahan inilah yang membuat transaksi begitu mudah dan praktis (Ayu, 2020).

Sistem pembayaran secara elektronik menyediakan cara pembayaran untuk pembelian barang ataupun jasa melalui internet. Berbeda dengan sistem pembayaran biasanya, pelanggan mengirimkan seluruh data yang berkaitan pembayaran kepada penjual melalui internet, tidak ada interaksi eksternal yang jauh antara pelanggan dan penjual. Dengan munculnya aplikasi *mobile e-commerce*, semakin banyak sistem pembayaran elektronik yang dikembangkan untuk pekerjaan pada konteks *mobile*. Sistem pembayaran secara *mobile* ini menggunakan *mobile device* untuk proses pertukaran data yang berkaitan dengan pembayaran melalui jaringan *mobile* kepada penjual.

*Payment gateway* di Indonesia diresmikan pada tanggal 4 Desember 2017 di Jakarta oleh Bank Indonesia. Sistem *payment* di Indonesia disahkan dalam Peraturan BI No. 19/8PBI/2017 dan Peraturan Anggota Dewan Gubernur No.19/10/PADG/2017. Didalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur mengatur sistem *payment gateway* di Indonesia untuk mengintegrasikan berbagai instrumen pembayaran secara nasional dan membuat lokal pembayaran perbankan di

Indonesia. Dukungan pemerintah terhadap perkembangan *payment gateway* di Indonesia sangat tinggi, agar memudahkan masyarakat dalam bertransaksi melalui android.

Semakin berkembangnya penggunaan uang non tunai (uang elektronik) dan pembayaran digital saat ini, membuat UMKM harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Usaha yang sudah berdiri berpuluhan tahun pun juga harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Dan apabila usaha tersebut tidak cepat tanggap dalam mengadopsi teknologi secara pelan-pelan akan mengalami penurunan dan tertinggal dengan perusahaan baru yang memiliki teknologi yang lebih maju (Dina, 2020). Pelaku UMKM yang menerapkan pembayaran elektronik yang dikarenakan permintaan konsumen. Tingginya pengguna *payment gateway* di masyarakat membuat pelaku usaha sadar kalau mereka harus menerapkannya pada bisnis di usaha mereka. Jika tidak, bukan tidak mungkin kalau mereka akan tertinggal dan terancam punah. Selain itu, keuntungan yang didapat apabila usaha telah menerapkan *payment gateway* dalam usahanya adalah bisa mendapatkan konsumen lebih banyak dengan begitu pendapatan usaha juga meningkat tidak perlu melakukan promosi, karena kedepannya usaha tersebut akan dicari sendiri oleh konsumen, mengurangi biaya operasional dan berpeluang usaha akan diminati banyak orang karena konsumen merasa praktis dan mudah (Rahma, 2018).

Selain itu, fenomena yang seringkali dialami oleh para pelaku UMKM yaitu sulitnya mendapatkan pembiayaan atau dana pinjaman untuk modal sehingga menyebabkan UMKM tidak kunjung memiliki peningkatan yang besar. Akibatnya keterbatasan modal sering menjadi penghambat para pelaku UMKM dalam pengembangan usahanya dan untuk memperluas jaringan usaha mereka.

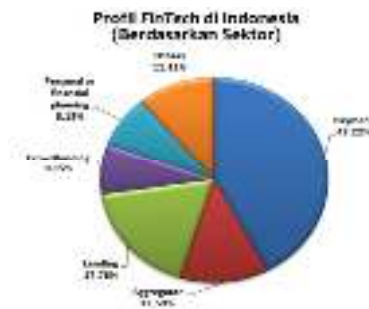
Kemajuan teknologi telah banyak mempengaruhi gaya hidup saat ini, seperti pengembangan bisnis berbasis teknologi. Keadaan yang berubah ini mendorong akan munculnya model bisnis baru yang sekarang disebut sebagai *Financial Technology*. *Fintech* sebagai bentuk layanan keuangan berbasis *software* dalam menyediakan layanan dengan memanfaatkan program komputer dan teknologi sejenis lainnya.

*Fintech* merupakan inovasi di bidang jasa keuangan. *Fintech* muncul disebabkan oleh fenomena teknologi, dimana teknologi mempermudah transaksi keuangan baik dari segi pembayaran dan pengajuan dana pinjaman. *Fintech* menawarkan kepraktisan, kemudahan akses, kenyamanan dan biaya yang lebih ekonomis dalam melakukan transaksi keuangan. *Fintech* dapat mengubah kebiasaan transaksi keuangan masyarakat yang tradisional menjadi transaksi keuangan berbasis teknologi.

Sedangkan untuk masalah pembiayaan sudah banyak terdapat perusahaan *fintech peer-to-peer lending* di Indonesia yang mampu memberikan pembiayaan untuk modal untuk para pelaku UMKM dengan mekanisme yang tidak rumit prosedur dalam perbankan. *Fintech* membuka peluang besar bagi pelaku ekonomi untuk menambah aktivitas perekonomian secara lebih efektif serta efisien.

*Fintech peer-to-peer lending* memberikan mekanisme kemudahan pinjaman bagi pelaku UMKM sebab pengajuan pinjaman dapat dilakukan secara tidak langsung (*online*), pelaku UMKM cukup mencantumkan dokumen yang diminta secara *online*. Akan tetapi, layanan *fintech* ini belum digunakan secara optimal oleh pelaku bisnis khususnya UMKM karena minimnya literasi keuangan serta kesulitan dalam penggunaan teknologi.

Berdasarkan data OJK pelaku *Fintech* di Indonesia terdiri dari 42,22% menggunakan *Payment*, 17,78% menggunakan *peer to peer lending* (P2P), 12,59% menggunakan *aggregator*, dan sisanya menggunakan *personal or financial planning, crowdfunding* dan jenis *fintech* lainnya. Ada dua jenis *fintech* yang saat ini marak diperbincangkan pelaku UMKM yaitu *Payment Gateway* dan *Peer-to-peer Lending* (P2P). Menurut Bank Indonesia dengan adanya *fintech payment gateway* dapat membantu UMKM menjadi lebih produktif dan meningkatkan penjualan. Begitu pula dengan jenis *Fintech Peer-to-peer Lending* (P2P) yang menawarkan solusi pendanaan yang efektif bagi UMKM untuk mendapatkan pendanaan dengan prosedur peminjaman yang sederhana dan cepat.



Gambar 1.1. Profil Fintech di Indonesia

Sumber: Otoritas Jasa Keuangan (OJK)

Menurut Imran sebagai pelaku UMKM, sangat sulit mendapatkan pinjaman modal dari bank karena ketatnya ketentuan dan syarat dari pihak bank. Sedangkan untuk penggunaan *fintech*, menurutnya masih banyak pelaku UMKM yang belum mampu menggunakan kemajuan teknologi tersebut khususnya usaha mikro karena minimnya literasi keuangan yang dimiliki baik dalam penggunaan *payment gateway* maupun *peer-to-peer lending*. Padahal menurutnya, *peer-to-peer lending* menjadi angin segar bagi UMKM yang membutuhkan pembiayaan.

Berdasarkan hasil observasi, kenaikan pendapatan pelaku UMKM Kuliner di Kesawan *City Walk* (KCW) ini benar terjadi dengan nyata. Salah satu pelaku UMKM tersebut mengungkapkan bahwa pendapatan mereka naik 20% dari sebelumnya. Selain karena berjualan di Kesawan *City Walk* mereka juga menggunakan sistem pembayaran digital dalam melakukan transaksi, hal ini dikarenakan banyaknya pengunjung yang lebih senang menggunakan pembayaran *online* daripada *offline*. Melihat hal itu banyak pelaku UMKM yang menyediakan pembayaran digital dengan berbagai promo menarik.

Pada kenyataannya peningkatan UMKM masih perlu dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas maupun kuantitas UMKM. Pemanfaatan *fintech* dapat memberikan kontribusi yang besar dalam menolong para pelaku UMKM untuk meminimalisir risiko yang bisa terjadi dalam pengelolaannya maupun dalam mengambil keputusan sebab kemudahan dalam menjangkau produk-produk layanan keuangan serta pengajuan pembiayaan modal secara langsung tanpa prosedur yang rumit.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Endah Dewi Purnamasari (2020), dengan judul “Pengaruh *Payment Gateway* dan *Peer to Peer Lending* (P2P) Terhadap Peningkatan Pendapatan di Kota Palembang” mengatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *Payment Gateway* dan *Peer-to-Peer Lending* terhadap peningkatan pendapatan di kota Palembang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Amilia Paramita Sari (2023) "Pengaruh *payment gateway* dan penggunaan *fintech P2P lending* terhadap kinerja keuangan dan peningkatan pendapan sebagai variabel intervening" Hasil menunjukkan bahwa variabel *payment gateway* dan *p2p lending* tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap kinerja keuangan tetapi berdampak signifikan terhadap peningkatan pendapatan. Alasan peneliti mengangkat judul ini adalah karena peneliti melihat bahwa banyaknya UMKM saat ini yang belum menggunakan *fintech* sehingga menghambat pendampatan dan permodalan UMKM, yang dimana UMKM sendiri merupakan penyokong ekonomi negara.

Penelitian mengenai pengaruh *fintech* terhadap peningkatan pendapatan sudah pernah dibahas oleh beberapa peneliti terdahulu akan tetapi masih sedikit yang membahas permasalahan tersebut di Sumatera Utara khususnya pada UMKM Kota Medan. Selain itu, pada penelitian terdahulu pada umumnya membahas tentang pengaruh *fintech* terhadap kinerja keuangan sedangkan dalam penelitian ini variabel dependen (terikat) menggunakan Peningkatan Pendapatan Usaha.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dari itu penulis tertarik mengambil judul mengenai “**Pengaruh *Payment Gateway* dan *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha (Studi Kasus: UMKM Kuliner Kesawan *City Walk* Medan)**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *payment gateway* terhadap peningkatan pendapatan usaha?
2. Bagaimana pengaruh *peer-to-peer lending* terhadap peningkatan pendapatan usaha?
3. Bagaimana pengaruh *payment gateway* dan *peer-to-peer lending* terhadap peningkatan pendapatan usaha?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan daripada dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh *payment gateway* terhadap peningkatan pendapatan usaha.
2. Untuk mengetahui pengaruh *peer-to-peer lending* terhadap peningkatan pendapatan usaha.
3. Untuk mengetahui pengaruh *payment gateway* dan *peer-to-peer lending* terhadap peningkatan pendapatan usaha.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dan digunakan sebagai tambahan referensi kepustakaan karya ilmiah bagi peneliti selanjutnya.

### 2. Manfaat Teoritis

#### 1) Bagi Penulis

Sebagai metode untuk penerapan teori-teori yang diperoleh selama dibangku perkuliahan sehingga peneliti dapat menambah pengetahuan secara praktis terkait masalah-masalah yang dihadapi pedagang UMKM.

#### 2) Akademik



Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai pelengkap maupun pembanding dari hasil penelitian-penelitian terdahulu serta bisa dijadikan sebagai perbendaharaan kepustakaan bagi fakultas maupun universitas.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pendapatan**

###### **2.1.1.1 Pengertian Pendapatan**

Pendapatan merupakan seluruh penerimaan, baik tunai atau bukan tunai yang merupakan hasil dan penjualan barang atau jasa dalam jangka waktu tertentu (Sholihin, 2013). Menurut Putong (2015) pendapatan yaitu kompensasi pemberian jasa kepada orang lain, setiap orang mendapatkan penghasilan karena membantu orang lain. Sedangkan, pendapatan pribadi adalah seluruh macam pendapatan salah satunya pendapatan yang didapat tanpa melakukan apa-apa yang diterima oleh penduduk suatu negara. Pendapatan pribadi meliputi semua pendapatan Masyarakat tanpa menghiraukan apakah pendapatan itu diperoleh dari menyediakan faktor-faktor produksi atau tidak (Sukirno, 2002).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia pendapatan adalah hasil kerja (usaha atau sebagainya). Sedangkan pendapatan dalam kamus manajemen adalah uang yang diterima oleh perorangan, perusahaan dan organisasi lain dalam bentuk upah, gaji, sewa, bunga, komisi, ongkos dan laba. Pendapatan adalah jumlah yang dibebankan kepada langganan untuk barang dan jasa yang dijual. Pendapatan adalah aliran masuk aktiva atau pengurangan utang yang diperoleh dari hasil penyerahan barang atau jasa kepada para pelanggan.

Ikatan Akuntan Indonesia (2019:22) mengungkapkan dalam Standar Akuntansi Keuangan Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik (SAK ETAP) mendefinisikan Pendapatan adalah penghasilan yang timbul dalam pelaksanaan aktivitas entitas yang biasa dan dikenal dengan sebutan berbeda seperti penjualan, imbalan, bunga, dividen, royalti dan sewa. Menurut Harnanto (2019:102) menuliskan bahwa pendapatan adalah kenaikan atau bertambahnya aset dan penurunan atau berkurangnya liabilitas perusahaan yang merupakan akibat dari

aktivitas operasi atau pengadaan barang dan jasa kepada masyarakat atau konsumen pada khususnya.

Menurut Sochib (2018:47) pendapatan merupakan aliran masuk aktiva yang timbul dari penyerahan barang/jasa yang dilakukan oleh suatu unit usaha selama periode tertentu. Bagi perusahaan, pendapatan yang diperoleh atas operasi pokok akan menambah nilai aset perusahaan yang pada dasarnya juga akan menambah modal perusahaan. Namun untuk kepentingan akuntansi, penambahan modal sebagai akibat penyerahan barang atau jasa kepada pihak lain dicatat tersendiri dengan akun pendapatan.

Dilihat dari berbagai definisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendapatan adalah jumlah masukan yang didapat atas jasa yang diberikan oleh perusahaan yang bisa meliputi penjualan produk dan atau jasa kepada pelanggan yang diperoleh dalam suatu aktivitas operasi suatu perusahaan untuk meningkatkan nilai aset serta menurunkan liabilitas yang timbul dalam penyerahan barang atau jasa.

#### **2.1.1.2 Indikator Pendapatan**

Penelitian ini menggunakan variabel pendapatan dengan indikator yang diadopsi dari Danang (2017) yaitu:

- 1) Penghasilan atau omset penjualan, penghasilan yang didapatkan dari pelaku usaha dalam kurun waktu tertentu.
- 2) Laba usaha, laba atau keuntungan yang diperoleh dari hasil penjualan produksi.

#### **2.1.1.3 Jenis–Jenis Pendapatan**

Dalam praktiknya komponen pendapatan yang dilaporkan dalam laporan laba rugi terdiri dari dua jenis, yaitu:

- a. Pendapatan yang diperoleh dari kegiatan utama perusahaan. Pendapatan yang diterima dari kegiatan rutin perusahaan atau kegiatan produksi perusahaan, kegiatan produksi perusahaan yang menghasilkan produk, produk terjual menghasilkan laba.
- b. Pendapatan yang diperoleh dari luar usaha pokok perusahaan. Usaha sampingan perusahaan antara lain penyewaan kantor atau ruangan, penyewaan kendaraan perusahaan atau peralatan berat perusahaan.

### 2.1.2 *Financial Technology*

*Fintech* merupakan singkatan dari *financial technology*. Berdasarkan *National Digital Research Center* (NDRC) mendefinisikan sebagai istilah yang dapat digunakan untuk menyebut inovasi dalam bidang jasa keuangan. *Fintech* adalah jenis perusahaan di bidang jasa keuangan yang digabungkan dengan teknologi yang membantu untuk memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mempertajam, mengubah, dan mempercepat berbagai aspek pelayanan keuangan. Mulai dari metode pembayaran, transfer dana, pinjaman, pengumpulan dana, sampai dengan pengelolaan aset bisa dilakukan secara cepat dan singkat berkat penggunaan teknologi modern tersebut.

Mengenai *Financial Technology* sudah diatur pada Peraturan OJK Nomor 77/POJK 01/2016 mengenai Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi terdapat pada pasal 1 angka 3 POJK yang menyebutkan bahwa “Layanan Pinjaman Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. *Fintech* merupakan penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam dalam mata uang rupiah secara langsung melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet”.

Bank Indonesia juga memberi definisi terkait *Financial Technology* (*FINTECH*), “Teknologi finansial diatur pada pasal 1 angka 1 peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan teknologi finansial bahwa teknologi finansial adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan kendala sistem pembayaran”.

### **2.1.3 Payment Gateway**

#### **2.1.3.1 Pengertian Payment Gateway**

*Payment gateway* adalah salah satu pembayaran *online* yang fungsinya mendeskripsikan dan mengesahkan informasi pada sebuah transaksi sesuai dengan kebijakan yang telah diatur oleh para provider. *Payment gateway* sangat memberikan berbagai keuntungan dan kemudahan pelaku *e-commerce* untuk melakukan transaksi keuangan berbasis digital yang didukung oleh jaringan internet (Kurniawan, 2018).

*Payment gateway* adalah sebuah sistem atau layanan yang memungkinkan bisnis, termasuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), untuk menerima pembayaran secara elektronik, seperti pembayaran dengan kartu kredit, debit, atau transfer bank, dalam proses transaksi *e-commerce*. Penggunaan *payment gateway* dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pendapatan UMKM, dan berikut adalah beberapa cara bagaimana *payment gateway* dapat memengaruhi pertumbuhan pendapatan mereka:

1. Kemudahan Transaksi

*Payment gateway* memudahkan pelanggan untuk melakukan pembayaran secara online. Dengan menyediakan berbagai opsi pembayaran yang aman dan nyaman, UMKM dapat menarik lebih banyak pelanggan yang mungkin sebelumnya tidak memiliki akses atau kenyamanan dalam berbelanja di toko fisik. Ini dapat menghasilkan peningkatan penjualan dan pendapatan.

2. Ekspansi Pasar

*Payment gateway* memungkinkan UMKM untuk menjual produk atau layanan mereka secara online, yang dapat membantu mereka mencapai pasar yang lebih luas, baik di tingkat lokal, nasional, atau internasional. Dengan menjangkau pelanggan di luar area geografis mereka yang biasa, UMKM dapat mengalami peningkatan signifikan dalam pendapatan mereka.

3. Peningkatan Konversi

*Payment gateway* yang andal dan aman dapat meningkatkan tingkat konversi dalam proses pembelian *online*. Dengan mengurangi hambatan dan kekhawatiran pelanggan terkait keamanan transaksi, UMKM dapat mengurangi angka keranjang belanja yang ditinggalkan dan meningkatkan persentase transaksi yang berhasil.

#### 4. Analisis Data

*Payment gateway* sering kali menyediakan data dan analitik yang bermanfaat untuk pemahaman lebih mendalam tentang perilaku pelanggan, preferensi pembayaran, dan tren penjualan. Dengan menganalisis data ini, UMKM dapat mengoptimalkan strategi pemasaran dan penawaran produk mereka untuk meningkatkan pendapatan.

#### 5. Pengelolaan Keuangan

*Payment gateway* mempermudah pencatatan transaksi dan manajemen keuangan. Ini dapat membantu UMKM melacak pendapatan, pengeluaran, dan arus kas dengan lebih baik, yang pada gilirannya dapat memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang lebih cerdas dalam mengelola bisnis mereka.

#### 6. Mengurangi Risiko Pembayaran

*Payment gateway* juga dapat membantu UMKM mengurangi risiko pembayaran yang terkait dengan cek yang kosong atau pembayaran tunai yang bermasalah. Transaksi elektronik yang diproses melalui *payment gateway* umumnya lebih aman dan dapat memberikan perlindungan terhadap penipuan.

### **2.1.3.2 Indikator *Payment Gateway***

Merujuk pada penelitian terdahulu (Nofa Syafitri, 2021), indikator *Payment Gateway* dalam penelitian ini menggunakan:

- a.) Mudah dioperasikan, penggunaan *payment gateway* bisa dijalankan dengan mudah dan cepat hanya mengandalkan internet dan aplikasi *payment gateway*.
- b.) Meningkatkan efektivitas, dengan menggunakan *payment gateway* dapat meminimalisir waktu dan biaya yang dikorbankan.

c.) Mempermudah pekerjaan (efisien), dengan menggunakan *payment gateway* memudahkan proses pembayaran sehingga pembayaran dapat dilakukan dengan tepat waktu, cepat dan memuaskan.

### **2.1.3.3 Jenis-Jenis Aplikasi *Payment Gateway***

*Payment gateway* merupakan fintech yang bergerak pada bidang pelayanan yaitu pembayaran yang dapat dilakukan secara online melalui e-wallet. Berikut beberapa bentuk aplikasi dari *payment gateway*:

#### 1.) OVO

OVO yaitu salah satu aplikasi yang memberikan pelayanan pembayaran secara online (e-wallet) yang memberikan beragam jenis pembayaran dengan para mitra yang telah melakukan kerja sama. Diluncurkan pertama kali oleh PT Visionet Internasional tanggal 17 Maret. Pada awalnya hanya melakukan kerjasama dengan Hypermart, Lippo, serta RS Siloam, akan tetapi sekarang menjalin kerjasama hampir dengan semua bidang ekonomi termasuk UMKM.

#### 2.) DANA

DANA merupakan suatu platform layanan uang digital yang bisa melakukan pembayaran secara *online*, platform ini memberlakukan sistem yang terintegrasi dengan berbagai aplikasi lain (open platform). DANA diluncurkan oleh PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (Emtek) serta melakukan kerjasama dengan *Ant Financial (Alipay)*.

#### 3.) GOPAY

Gopay merupakan platform pembayaran *online* yang didirikan oleh perusahaan induknya yaitu Gojek. Artinya Gopay ini dapat digunakan melalui aplikasi gojek untuk melakukan pembayaran atau transaksi secara *online*. Sehingga jika ingin menggunakan Gopay maka harus menggunakan aplikasi Gojek terlebih dulu.

#### 4.) Shopee pay

Shopeepay merupakan salah satu e-wallet yang digunakan untuk melakukan penyimpanan, pembayaran maupun pengembalian dana. Cara penggunaannya sama dengan Gopay, artinya Shopeepay dapat digunakan jika sudah memiliki aplikasi shopee.

## 2.1.4 *Peer-to-Peer Lending*

### 2.1.4.1 Pengertian *Peer-to-Peer Lending (P2P Lending)*

*Peer-to-Peer Lending* merupakan pemberian pembiayaan yang dilakukan secara *online*, yaitu yang biasa dikatakan sebagai jembatan antara ketimpangan yang terjadi diantara mereka yang membutuhkan pembiayaan dan mereka yang kelebihan dana. *Fintech Peer-to-peer Lending* sangat bermanfaat karena menyediakan alternative pendanaan bagi masyarakat dan UMKM di Indonesia.

Yang dibiayai biasanya adalah seseorang atau pihak yang sedang atau baru membangun usaha dan membutuhkan tambahan modal, sedangkan pemberi pembiayaan yaitu seseorang yang berinvestasi kepada orang yang dibiayai atau yang membutuhkan pembiayaan yang kemudian menikmati keuntungan atau laba dari margin yang telah ditentukan diawal.

*Peer-to-peer lending (P2P)* adalah modal pembiayaan yang menghubungkan peminjam dan pemberi pinjaman (biasanya individu atau perusahaan) melalui platform *online*. Model bisnis ini dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pendapatan, baik bagi peminjam maupun pemberi pinjaman, dan berikut adalah beberapa cara bagaimana *peer-to-peer lending* dapat memengaruhi pendapatan:

#### 1.) Bagi Peminjam

- a. Akses Keuangan Lebih Mudah, *peer-to-peer lending* memberikan akses ke sumber pendanaan yang mungkin sulit diperoleh dari sumber tradisional seperti bank. Ini memungkinkan peminjam untuk memperoleh dana yang dibutuhkan untuk usaha, pendidikan, konsolidasi utang, atau keperluan lain yang dapat meningkatkan pendapatan mereka.
- b. Bunga Lebih Rendah, *peer-to-peer lending* sering kali menawarkan suku bunga yang lebih rendah daripada pinjaman tradisional. Dengan suku bunga yang lebih rendah, peminjam dapat mengurangi beban bunga bulanan mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pendapatan bersih.
- c. Fleksibilitas Pembayaran, Beberapa platform *peer-to-peer lending* menawarkan peminjam opsi pembayaran yang lebih fleksibel, seperti



jangka waktu yang dapat disesuaikan. Ini memungkinkan peminjam untuk merencanakan pembayaran sesuai dengan sirkulasi kas mereka, yang dapat membantu dalam pengelolaan pendapatan.

## 2.) Bagi Pemberi Pinjaman

- a. Pendapatan dari Bunga, Pemberi pinjaman di *peer-to-peer lending* mendapatkan pendapatan dari bunga yang dikenakan pada pinjaman yang mereka berikan. Ini dapat menjadi sumber pendapatan yang signifikan jika pemberi pinjaman berhasil menyebarkan dana mereka dalam beberapa pinjaman yang beragam.
- b. Diversifikasi Investasi, *peer-to-peer lending* memungkinkan pemberi pinjaman untuk mendiversifikasi portofolio investasi mereka dengan menawarkan pinjaman kepada berbagai peminjam. Diversifikasi ini dapat membantu mengurangi risiko dan meningkatkan potensi pendapatan.
- c. Potensi Keuntungan Tinggi, Meskipun *peer-to-peer lending* melibatkan risiko, pemberi pinjaman yang berhati-hati dalam pemilihan peminjam dan memahami risiko yang terkait dapat menghasilkan pendapatan yang cukup tinggi melalui bunga dan biaya pinjaman.

Namun, perlu diingat bahwa *peer-to-peer lending* juga melibatkan risiko, termasuk risiko gagal bayar dari peminjam. Selain itu, pengaruh *peer-to-peer lending* terhadap pendapatan sangat tergantung pada strategi dan pengelolaan pinjaman atau investasi yang dilakukan oleh peminjam dan pemberi pinjaman. Itu sebabnya penting untuk berhati-hati dalam memahami risiko dan melakukan analisis yang tepat sebelum terlibat dalam *peer-to-peer lending*.

### 2.1.4.2 Indikator *Peer-to-Peer Lending*

Merujuk pada penelitian terdahulu (Agung Akbar Putra Bastian, 2020), maka indikator *Peer to Peer Lending* pada penelitian ini adalah:

- 1) Prosedur pembiayaan yang mudah, artinya persyaratan pada pengajuan pembiayaan dana tidak serumit dan selama proses pada perbankan.
- 2) Meminimalisir waktu, artinya waktu yang terpakai lebih sedikit dibandingkan dengan proses pembiayaan pada perbankan yang ketat dan proses yang lama.

3) Menambah produktifitas, artinya pembiayaan yang diberikan oleh *peer-to-peer lending* akan meningkatkan produktivitas usaha lebih cepat.

#### **2.1.4.3 Jenis-Jenis Aplikasi *Peer-to-Peer lending***

Berikut beberapa aplikasi *peer-to-peer lending* yang umum dipakai oleh masyarakat:

##### 1) Kredivo

Kredivo merupakan suatu layanan pinjaman (suatu lembaga atau organisasi perkreditan secara *online* dengan memberikan sistem pelayanan beli sekarang kemudian bayar nanti dengan jangka waktu 30 hari bebas bunga, ataupun bisa cicilan dengan waktu mulai dari 3 bulan, 6 bulan dan 12 bulan dengan bunga 2,6% setiap bulannya.

##### 2) KoinWork

Koinwork adalah suatu platform mengenai produk financial yang sudah terdaftar pada OJK. Koinwork merupakan sebuah layanan untuk mendapatkan solusi bagi seseorang yang membutuhkan bantuan pembiayaan dalam bisnis yang didirikan PT Sejahtera Lunaria Annua (PT. SLA) dengan kerja sama dengan PT. Lunaria Annua yang bertujuan dalam mempertemukan seorang pemberi biaya dengan seseorang yang membutuhkan pembiayaan secara *online*.

##### 3) Danamas

Danamas merupakan suatu platform yang bergerak dalam bidang layanan keuangan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Danamas adalah produk dari PT. Pasar Dana Pinjaman yang telah berdiri dibawah pengawasan Sinarmas Financial Service dan sudah terdaftar di OJK tanggal 6 Juli 2017.

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu berguna sebagai referensi dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan, beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.2 :

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1.	Nofa Safitri (2021)	Pengaruh <i>Financial Technology</i> Terhadap Kinerja Keuangan UMKM Di Kota Malang	Regresi linier berganda	Hasil dari penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh <i>peer to peer lending</i> dan <i>payment gateway</i> terhadap kinerja UMKM di kota Malang
2.	Deka Anggun Lestari, et.al (2020)	Pengaruh <i>Payment Gateway</i> Terhadap Kinerja Keuangan UMKM	Regresi linier sederhana	Hasil uji t sebesar $0,0000 < 0,05$ serta koefisien determinasi yang besar 0,364 menunjukkan bahwa variabel <i>payment gateway</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja keuangan UMKM.
3.	Endah Dewi Purnamasari (2020)	Pengaruh <i>Payment Gateway</i> dan <i>Peer to Peer Lending</i> Terhadap Peningkatan Pendapatan di Kota Palembang	Regresi linier berganda	Variabel <i>peer to peer lending</i> dan <i>payment gateway</i> berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap peningkatan pendapatan pada UMKM di Kota Palembang yang bergerak di bidang kuliner dan fashion.
4.	Amilia Paramita Sari (2022)	Pengaruh <i>Payment Gateway</i> dan Penggunaan <i>Fintech P2P Lending</i> terhadap Kinerja Keuangan dan Peningkatan Pendapatan sebagai variabel intervening	Regresi Analisis Jalur	Variabel <i>Payment Gateway</i> dan <i>P2P lending</i> tidak ada dampak yang signifikan terhadap Kinerja Keuangan. Kemudian kedua variabel tidak terikat berdampak signifikan terhadap peningkatan pendapatan.
5.	Nurvenia Mayangsari (2020)	Pengaruh <i>Financial Technology</i> terhadap Pendapatan usaha kecil Menengah (UKM) Di Desa Landungsari Kecamatan Dau Kabupaten Malang	Regresi Linear berganda	Hasil penelitian menjelaskan bahwa pembayaran digital berpengaruh signifikan dan positif terhadap pendapatan UKM di Desa Landungsari Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

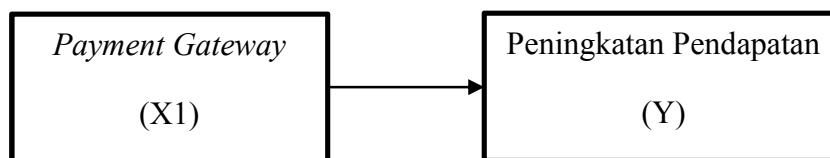
## 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang, dan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas dapat dikemukakan kerangka berpikir dalam penelitian ini, yaitu Pengaruh *Payment Gateway* Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha, Pengaruh *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha serta Pengaruh *Payment Gateway* dan *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha adalah sebagai berikut:

### 2.3.1 Pengaruh *Payment Gateway* Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha

*Payment Gateway* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan pendapatan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pendapatan usaha sampel dipengaruhi oleh *payment gateway*. Temuan penelitian ini relevan dengan penelitian Endah Dewi Purnamasari (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan transaksi digital dan *online* oleh masyarakat berkontribusi terhadap peningkatan pendapatan.

Penelitian ini juga sejalan dengan Nurvenia Mayangsari (2021) yang menjelaskan bahwa pembayaran digital berpengaruh signifikan dan positif terhadap pendapatan UKM di Desa Landungsari Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Hal ini berarti *payment gateway* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pendapatan, semakin tinggi *payment gateway* semakin besar peningkatan pendapatan bagi UMKM.



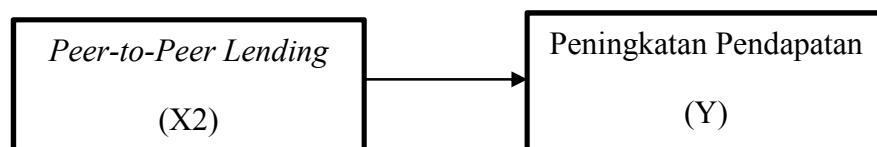
Gambar 2.1. Pengaruh *Payment Gateway* Terhadap Peningkatan Pendapatan

### 2.3.2 Pengaruh *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan

#### Usaha

*Fintech peer-to-peer lending* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pendapatan. Mukhtar dan Rahayu (2019), yang menemukan bahwa pinjaman berbasis *fintech peer-to-peer lending* dapat menjadi alternatif pinjaman bagi individu dan bisnis seperti UMKM dan Purnamasari (2020), yang menemukan bahwa meminjam uang secara langsung melalui platform *online* dapat meningkatkan pendapatan, setuju dengan penelitian ini.

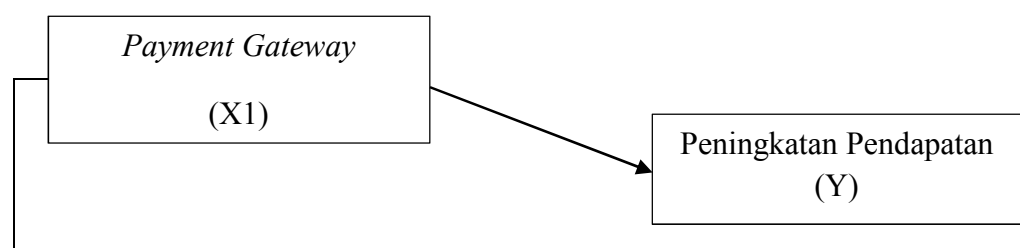
*Fintech Peer-to-peer Lending* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pendapatan, namun peningkatan pendapatan usaha akan ditingkatkan dengan menggunakan *fintech*. Hal ini sejalan dengan penelitian Amilia Paramita Sari (2022), yang menunjukkan bahwa pendapatan mediasi penuh meningkat sebagai akibat dari penggunaan *fintech peer-to-peer lending*, yang berdampak pada kinerja keuangan. Dimana *fintech peer-to-peer lending* menjadi alternatif bagi pelaku UMKM.

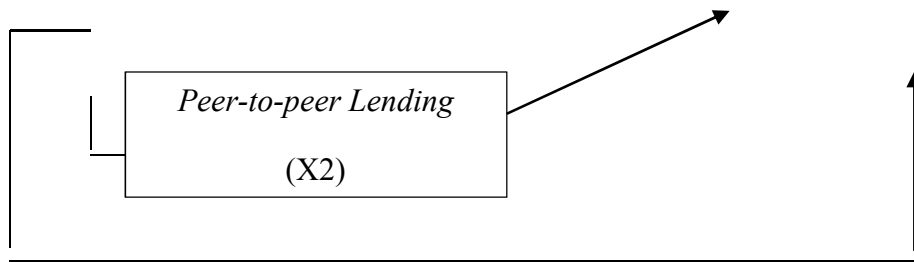


Gambar 2.2. Pengaruh *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan

### 2.3.3 Pengaruh *Payment Gateway* dan *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, bahwasannya variabel *Payment Gateway* (X1), *Peer-to-peer Lending* (X2) memiliki pengaruh terhadap variabel Peningkatan Pendapatan Usaha (Y). Hal ini menunjukkan bahwa *payment gateway* dan *peer-to-peer lending* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pendapatan, semakin tinggi *payment gateway* dan *peer-to-peer lending* maka semakin besar peningkatan bagi UMKM.





Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Pada gambar tersebut terdapat dua variabel, terdiri dari variabel bebas serta variabel terikat. Yang dalam hal ini berarti variabel *payment gateway* dan *peer-to-peer lending* berpengaruh terhadap peningkatan pendapatan usaha dan secara bersama-sama mempengaruhi variabel peningkatan pendapatan usaha.

#### 2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka, penelitian terdahulu serta kerangka berpikir diatas maka dapat dibuat hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. *Payment Gateway* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pendapatan usaha.
2. *Peer-to-peer lending* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pendapatan usaha.
3. *Payment Gateway* dan *Peer-to-peer lending* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pendapatan Usaha.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Agar penelitian ini menjadi terarah dan sesuai tujuan awal penelitian maka pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan pada falsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi maupun sampel tertentu, dan pengumpulan datanya menggunakan instrument penelitian, dan analisis datanya bersifat statistik, serta bertujuan untuk menetapkan hipotesis yang sudah ditetapkan. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Winarni, 2019). Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan maupun subjek, sampel serta langkah-langkah penelitian, dan memiliki sumber data yang sudah jelas dan nyata (Suliyanto, 2017). Metode ini dipakai untuk mengetahui Pengaruh *Payment Gateway* dan *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha.

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pelaku UMKM Kuliner Kesawan *City walk* yang berjumlah sebanyak 125 UMKM Kuliner.

### 3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Jadi jenis sampel juga harus mencerminkan populasi tersebut. Sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan sebagai bagian dari populasi (Winarni, 2019).

Sampel adalah objek atau subjek penelitian yang dipilih guna mewakili keseluruhan dari populasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2011: 127). Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 125 pelaku UMKM Kuliner di Kesawan *City Walk* Medan.

## 3.3 Jenis Penelitian dan Sumber Data Penelitian

### 3.3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Winarni, 2019). Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan maupun subjek, sampel serta langkah-langkah penelitian, dan memiliki sumber data yang sudah jelas dan nyata (Suliyanto, 2017). Metode ini dipakai untuk mengetahui Pengaruh *Payment Gateway* dan *Peer-to-peer Lending* Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha.

### 3.3.2 Sumber Data Penelitian

Adapun sumber data yang dipakai pada penelitian ini ialah data kuantitatif, dengan menggunakan penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif ialah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh diantara dua variabel ataupun lebih. Sedangkan sumber datanya terdiri atas:

1. Data Primer

Data primer yaitu sumber data yang didapat langsung dengan cara mengumpulkan data oleh peneliti. Adapun data primer yang digunakan pada



penelitian ini yaitu data yang didapat langsung oleh peneliti melalui wawancara dan penyebaran kusioner dengan beberapa pernyataan yang berkaitan dengan variabel penelitian pada pelaku UMKM Kota Medan.

## 2. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari pihak lain ataupun data yang dikeluarkan oleh organisasi yang bukan pengelolanya. Pada penelitian ini penulis memperoleh data sekunder dari Dinas UMKM Kota Medan dan Studi Kepustakaan dari jurnal-jurnal ilmiah.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.
2. Kuesioner, yaitu serangkaian daftar pernyataan yang sebelumnya telah disusun secara sistematis oleh penulis yang kemudian disebar agar di isi oleh para responden. Adapun pada penelitian ini, angket disebar untuk memperoleh data dari para pelaku UMKM di Kesawan *City Walk*.
3. Studi kepustakaan merupakan suatu kegiatan mencari dan mengumpulkannya terkait data-data yang diperlukan yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian baik itu dari buku, jurnal ilmiah, surat kabar, majalah maupun internet.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Skala pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan skala likert, merupakan skala yang biasanya dipakai dalam mengukur pendapat, sikap, maupun persepsi seseorang ataupun kelompok orang terkait fenomena yang diteliti. Tabel 3.1 dibawah merupakan jawaban dari para responden, yang terdiri dari 5 kategori penilaian:

**Tabel 3.1 Skor Skala Likert**

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Kurang Setuju (KS)	3
4.	Setuju (S)	4
5.	Sangat Setuju (SS)	5

### 3.6 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

Pada dasarnya variabel penelitian merupakan sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi serta hasil pada penelitian, kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Maka dari itu, pada penelitian kali ini peneliti mengelompokkan variabel menjadi dua. Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Variabel Bebas (independen variabel)

Variabel Bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen di penelitian ini adalah pengaruh *Payment Gateway* (X1) dan *Peer-to-peer Lending* (X2).

#### 2. Variabel Terikat (dependen variabel)

Variabel Terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel independen pada penelitian ini adalah peningkatan pendapatan usaha (Y).

Defenisi pada kegiatan penelitian ini yaitu terdiri dari Pengaruh *Payment Gateway* (X1), *Peer-to-peer Lending* (X2) dan Peningkatan Pendapatan Usaha (Y). Lebih jelas terdapat pada Tabel 3.2 berikut:

**Tabel 3.2 Defenisi Operasional Variabel**

Variabel	Defenisi	Indikator
Peningkatan Pendapatan (Y)	Pendapatan adalah Pendapatan adalah hasil dari kegiatan penjualan barang atau jasa di sebuah perusahaan dalam periode tertentu. Sebenarnya tidak hanya hasil penjualan, pendapatan sebuah perusahaan bisa juga berasal dari bunga dari aktiva perusahaan yang digunakan pihak lain, dividen, dan royalti.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penghasilan atau omset penjualan</li> <li>2. Laba usaha</li> </ol>
<i>Payment Gateway</i> (X1)	<i>Payment gateway</i> adalah alat pembayaran suatu transaksi dalam layanan aplikasi <i>e-commerce</i> dengan fungsi mengotorisasi berbagai proses pembayaran baik perbankan, kartu kredit, transfer bank maupun secara langsung dari konsumen.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mudah dioperasikan</li> <li>2. Meningkatkan efektivitas</li> <li>3. Mempermudah pekerjaan (efisien)</li> </ol>
<i>Peer-to-Peer Lending</i> (X2)	<i>Peer to peer lending</i> merupakan pemberian pembiayaan yang dapat dilakukan secara tidak langsung/ <i>online</i> , yaitu bisa dikatakan sebagai jembatan antara ketimpangan yang terjadi diantara mereka yang membutuhkan pembiayaan dengan mereka yang kelebihan dana.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prosedur pembiayaan yang mudah</li> <li>2. Meminimalisir waktu</li> <li>3. Menambah produktifitas</li> </ol>

### 3.7 Teknik Analisis Data

Sugiyono menjelaskan bahwa pada penelitian kuantitatif, yang dikatakan analisis data ialah suatu kegiatan yang dilakukan sesudah memperoleh data dari para responden. Kegiatan analisis data ialah suatu kegiatan dalam mengelompokkan datanya berdasarkan pada variabel serta karakteristik responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk mendapat jawaban dari rumusan masalah yang sudah ditetapkan, serta melakukan perhitungan statistic untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

Berikut analisis data yang dipakai pada penelitian ini:

#### 3.7.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

##### 3.7.1.1 Uji Validitas

Menurut Ghozali (2016:53) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dinyatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan di ukur oleh kuesioner tersebut. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (*nilai Corrected-item-Total Correlation* pada *output Cronbach alpa*) dengan nilai t tabel untuk *degree of freedom* ( $df = n - 2$  (n adalah jumlah sampel dengan tingkat signifikansi 0,05). Jika r hitung lebih besar dari pada r tabel dan berkolerasi positif maka item tersebut valid. Atau jika nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0.05 maka dapat dinyatakan bahwa item pernyataan tersebut valid.

##### 3.7.1.2 Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2013) uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu angket yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Pengujian reliabilitas ini hanya dilakukan terhadap butir-butir pernyataan yang valid, yang diperoleh melalui uji validitas. Uji reliabilitas pada suatu instrumen diuji dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Berikut rumus *Alpha Cronbach*:

$$r_n = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_n$  = reliabilitas yang dicari

$n$  = jumlah item pernyataan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$  = jumlah varian skor tiap item

$\sigma_t^2$  = total varian

Menurut Ghazali (2013) uji reliabilitas dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan *Alpha Cronbach* memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai koefisien *Alpha Cronbach*  $> 0,60$  maka pernyataan dikatakan reliabel.
- b. Jika nilai koefisien *Alpha Cronbach*  $< 0,60$  maka pernyataan dikatakan tidak reliabel.

### 3.7.2 Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka diperlukan uji asumsi klasik yang bertujuan untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi memiliki ketepatan dan tidak bias. Adapun uji asumsi klasik yang akan digunakan yaitu:

#### 3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu model regresi variabel bebas dan variabel terikat memiliki distribusi normal atau tidak normal (Ghozali, 2011). Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov Test* dan analisis terhadap grafik *P-P Plot*. Pengujian normalitas biasanya diukur dengan pengujian *Kolmogorov Smirnov*. Dengan tingkat sig prob  $<$  dari 0,05 menunjukkan bahwa datanya tidak berdistribusi normal. Kriteria penilaian yaitu:

- 1) Jika nilai prob  $>$  dari 0,05 maka dipastikan model regresi tersebut berdistribusi normal.

- 2) Jika nilai prob  $<$  dari 0,05 maka dipastikan model regresi tersebut tidak berdistribusi normal.

### 3.7.2.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah suatu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (Ghozali, 2016). Uji multikolinieritas ini juga digunakan untuk mengetahui antar variabel bebas memiliki gejala multikolinieritas atau tidak yang dapat ditentukan dengan menggunakan *Variance Inflation Factor* (VIF). Adapun kriteria untuk mendeteksi adanya multikolinieritas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai VIF  $<$  dari 10 artinya tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independen.
- 2) Jika nilai VIF  $>$  dari 10 artinya terjadi multikolinieritas antar variabel.

### 3.7.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik heteroskedastisitas, yaitu terjadinya perbedaan varian residual suatu periode pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi tersebut terjadi ketidaksamaan varian dari residual dari satu peneliti ke peneliti lainnya. Uji heteroskedastisitas bisa terjadi ketika residual dari model yang diteliti tidak mempunyai varian yang tetap dari satu observasi ke observasi lainnya dengan menggunakan uji *Glejser*. Kriteria penilaian:

- 1) Jika nilai sig-nya  $>$  dari 0,05, maka dipastikan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.
- 2) Jika nilai sig-nya  $<$  dari 0,05, maka dipastikan terjadi gejala heteroskedastisitas.

### 3.7.3 Regresi Linear Berganda

Menurut Ghozali (2016) regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Dengan analisis regresi linier berganda pengaruh *payment gateway* dan *p2p lending* terhadap peningkatan pendapatan UMKM dapat diketahui.

Analisis regresi linier berganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + e$$

Keterangan:

- Y = Variabel terikat (Peningkatan pendapatan)  
 a = Constanta  
 b1 = Koefisien regresi *Payment Gateway*  
 b2 = Koefisien regresi *P2P Lending*  
 X1 = *Payment Gateway*  
 X2 = *P2P Lending*  
 e = Standar error

### 3.7.4 Uji Hipotesis

#### 3.7.4.1 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut Ghozali (2016:95) Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel-variabel dependen. Nilai koefisien determinasi antara 0 sampai dengan 1. Nilai  $R^2$  yang lebih kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Nilai  $R^2$  yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

#### 3.7.4.2 Uji Parsial (t)

Uji t menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas/independen secara individual

1.  $H_0$  : Variabel bebas secara individu tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
2.  $H_1$  : Variabel bebas secara individu berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan taraf signifikansi  $< 0.05$  (5%) maka variabel independen berpengaruh signifikansi terhadap variabel dependen
2. Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan taraf signifikansi  $> 0.05$  (5%) maka variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

### 3.7.4.3 Uji Simultan (Uji F)

Menurut Ghozali (2016:96) Uji F bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas (independen) secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat (dependen). Untuk mengetahui signifikan atau tidak berpengaruh secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan *probability* sebesar 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Rumusan Hipotesis:

1.  $H_0$  : Variabel bebas secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
2.  $H_1$  : Variabel bebas secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Apabila nilai  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya variabel bebas secara bersama-sama (simultan) tidak berpengaruh terhadap variabel terikat. Sebaliknya, bila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan artinya secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.



