

FENOMENA APLIKASI KREDIT DAN PINJAMAN ONLINE KREDIVO DI INDONESIA

Erga Kandy Panginan¹, Irwansyah²

Universitas Pelita Harapan¹, Universitas Indonesia²

MH Thamrin Boulevard 1100, Klp. Dua, Kec. Klp. Dua, Tangerang, Banten 15811¹

Jl. Margonda Raya, Pondok Cina, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat 16424²

E-mail: ergakandy@gmail.com¹, dr.irwansyah.ma@gmail.com²

Abstract: *As time passes, technological developments are increasingly rapid with the aim of facilitating people's lives. The effect of the development of this technology as if entering various aspects of human life, including influencing the way people conduct transactions. The presence of technology changes the way people conduct financial transactions from cash-using transactions into non-cash transactions. One type of non cash transaction is a payment using credit card. Even the community is now greatly facilitated by the presence of online credit. It is hoped that by presenting an online credit application that is expected to be an alternative payment option for the community in conducting transactions.*

Keywords: *non cash transaction, financial technology, online credit application*

Abstrak: *Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi semakin pesat dengan tujuan untuk mempermudah kehidupan masyarakat. Efek perkembangan teknologi ini seakan masuk ke berbagai sisi kehidupan manusia termasuk mempengaruhi cara masyarakat melakukan dalam bertransaksi. Kehadiran teknologi merubah cara masyarakat melakukan transaksi keuangan dari transaksi menggunakan uang tunai menjadi transaksi non tunai. Pembayaran non tunai sendiri memiliki jenis yang banyak salah satu contohnya ialah pembayaran menggunakan kartu kredit. Bahkan masyarakat kini sangat dipermudah dengan kehadiran aplikasi kredit dan pinjaman online. Diharapkan dengan kehadiran aplikasi online kredit tersebut mampu menjadi alternatif pilihan pembayaran masyarakat dalam melakukan transaksi.*

Kata kunci: *transaksi non tunai, teknologi keuangan, aplikasi kredit online*

Pendahuluan

Melihat adanya kebutuhan masyarakat akan transaksi non tunai, beberapa penyedia jasa pun menawarkan berbagai produk dalam sebagai solusi dari transaksi non tunai. Produk-produk non tunai yang familiar di kalangan masyarakat umum seperti kartu debit ataupun kartu kredit. Namun seiring dengan perkembangan jaman dimana jaringan internet seakan menjadi kebutuhan primer dan smartphone menjadi barang yang sangat penting maka berbagai produsen penyedia barang ataupun jasa kini seolah berlomba-lomba untuk membuat aplikasi dalam smartphone agar produk ataupun jasanya digunakan oleh banyak orang. Hal tersebut juga berlaku dalam industri perbankan yang kini mulai memunculkan beragam financial teknologi atau fintech.

Dengan kehadiran fintech maka secara tidak langsung turut menambah alternatif lain dalam solusi transaksi non tunai dan juga menghasilkan inovasi keuangan. Masyarakat pun kini bebas untuk memiliki produk ataupun jasa yang dianggapnya mampu menjadi solusi dalam bertransaksi. Fintech bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi finansial dan memberikan pelayanan keuangan yang prima kepada penggunanya. Kehadiran fintech inilah yang kemudian memicu aktor baru dalam

bertransaksi non tunai yakni adanya fenomena aplikasi kredit dan pinjaman online. Penggunaan aplikasi kredit dan pinjaman online kredit merupakan salah satu dari bentuk transaksi non tunai mengalami peningkatan pengguna dari tahun ke tahun khususnya di Indonesia. Berbagai aplikasi kredit dan pinjaman online mulai bermunculan seolah berusaha membawa solusi perbankan dan menawarkan berbagai macam promosi agar menarik minat pengguna dalam pemakaiannya.

Fenomena kehadiran aplikasi kredit dan pinjaman online sebenarnya bukan hal yang baru dalam dunia fintech. Kehadiran aplikasi kredit dan pinjaman online hingga aplikasi kredit dan pinjaman online ini sebenarnya memiliki konsep yang sama dengan *Virtual Credit Card* (VCC) yang juga sedang mengalami kenaikan yang signifikan pada transaksi keuangan dunia. Salah satu yang mendominasi ialah aplikasi Paypal dimana Paypal dapat menjadi solusi dalam transaksi menggunakan kartu kredit namun tidak memiliki kartu kredit untuk melakukan transaksi. Aplikasi ini pun tidak luput di Indonesia. Layanan fintech dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet pribadi maupun smartphone, dimana alat elektronik tersebut harus terhubung dengan jaringan internet. Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna internet yang cukup tinggi. Jumlah pengguna smartphone di Indonesia pada tahun 2017

mencapai 86,6 juta pengguna, pada tahun 2018 diperkirakan akan melampaui 100 juta pengguna aktif smartphone. Merujuk pada riset Bank Dunia di tahun 2018 tentang penduduk di Indonesia 51% masih belum memiliki rekening perbankan namun meskipun belum memiliki bank, sebanyak 60% di antaranya sudah memiliki handphone sendiri.

Hal inilah yang membuka peluang pertumbuhan perusahaan fintech di Indonesia. Pertumbuhan fintech juga didorong oleh perubahan sistem pembayaran yang menuju *Cashless Society* atau Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). *Cashless Society* merupakan tren yang berkembang di masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran melalui media pembayaran non tunai terutama di era digitalisasi seperti saat ini (Agusta, 2017). Tren *Cashless Society* ini tidak hanya terjadi di Indonesia bahkan sistem ini sudah lebih dulu diimplementasikan oleh negara lain terutama di negara-negara maju. Di tahun 2014 Belgia menjadi negara dengan urutan pertama dalam penerapan transaksi nontunai kemudian diikuti oleh Perancis, Kanada, Inggris, dan Swedia. Sedangkan di benua Asia, Tiongkok menjadi negara dengan transaksi terbanyak yang mengaplikasikan *Cashless Society* dan diprediksi menjadi negara pertama yang sepenuhnya meninggalkan uang tunai dalam waktu yang dekat dengan melihat tren pembayaran yang

menggunakan WeChat Pay ataupun AliPay yang sangat populer di Tiongkok. Kesuksesan Tiongkok dalam pengaplikasian *Cashless Society* disebabkan karena adanya kontrol yang ketat untuk akses internet oleh negara Tiongkok.

Penerapan pembayaran dengan lingkungan yang *Cashless Society* dalam bertansaksi tentu saja berdampak positif dalam bertansaksi seperti keamanan dan kepraktisan. Jika dibanding dengan membawa uang tunai yang membutuhkan lebih banyak tempat dibandingkan dengan nilai uang dengan sistem server based. Selain itu, dengan menerapkan GNNT maka penggunaan uang tunai akan berkurang dan secara tidak langsung berdampak pada pengurangan biaya operasional dalam mencetak uang tunai baru, menggantikan uang tunai baru ataupun menghancurkan uang tunai yang sudah tidak layak pakai. Kelebihan lainnya ialah perencanaan ekonomi menjadi lebih akurat karena detail setiap transaksi akan tercatat dengan lengkap dan rapi sehingga pelacakannya mudah dan lebih mudah dalam melakukan kontrol keuangan (Garcia-swartz et al., 2004).

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metodologi kualitatif dimana metode kualitatif lebih menekankan pada analisis dari suatu

permasalahan dalam hal ini analisis terkait fenomena aplikasi kredit dan pinjaman online kredit dan dominasi aplikasi Kredivo dalam persaingan aplikasi aplikasi kredit dan pinjaman online ataupun pinjaman tunai online yang ada di Indonesia. Selain itu, terdapat pula analisis industri aplikasi kredit dan pinjaman online atau pinjaman dana tunai untuk menarik minat konsumen dalam menggait jaringan penggunaanya serta faktor-faktor yang menjadikan dompet elektronik menjadi populer di Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Transaksi Non Tunai Semakin Populer Dibanding Transaksi Tunai

Transaksi tunai merupakan transaksi dengan menggunakan uang fisik atau uang kartal yang dapat berupa uang kertas ataupun uang logam dan uang tersebut hanya dikeluarkan oleh lembaga pemerintahan saja. Di Indonesia, lembaga yang bertugas mengeluarkan uang kartal ialah Bank Indonesia selaku bank sentral yang mempunyai hak tunggal dalam mengatur tatanan transaksi di Indonesia. Namun dalam kenyataannya, pembuatan uang kartal memiliki hambatan karena memerlukan biaya yang besar dalam percetakan uang kartal, perencanaan peredaran, pencabutan bahkan pemusnahan uang kartal yang sudah tidak berlaku (Hotbin Sigalingging, Ery Setiawan, 2004).

Melihat celah atas permasalahan ini maka hadirilah solusi baru yakni transaksi non tunai. Transaksi non tunai dan transaksi tunai sebenarnya tidak ada bedanya, nilai uang yang berlaku diantara kedua transaksi tersebut tetaplah sama, yang membedakan antara transaksi tunai dan non tunai hanyalah media pembayarannya saja dimana pembayaran tunai masih menggunakan teknologi analog berupa uang kartal sedangkan pembayaran non tunai sudah mengikuti teknologi yang telah terdigitalisasi. Dengan rumusan masalah ini maka Bank Indonesia selaku bank sentral menggagas visi *cashless society*. *Cashless Society* ini lebih dikenal dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) di Indonesia (Sutarmin dan Susanto, 2017).

Pembayaran tunai masih mendominasi di Indonesia karena adanya faktor-faktor bahwa uang tunai tidak bisa dibajak dan bersifat rahasia, adapun faktor lainnya karena uang tunai tidak bergantung pada perangkat seperti kartu ataupun aplikasi di ponsel pintar dimana ponsel pintar memiliki keterbatasan daya baterai jaringan pada perangkat dan faktor lainnya seperti pembayaran non tunai tidak dapat dilakukan disemua toko. Walaupun pembayaran tunai masih mendominasi, namun pembayaran APMK tetap memiliki volume yang semakin tahun semakin bertambah. Sebagai contoh pada transaksi kartu debit yang tumbuh 84 persen pada

periode 2012-2016, transaksi uang elektronik tumbuh 578,9 persen, dan transaksi kartu kredit tumbuh 37,7 persen (G4S, 2018). Fokus pada kartu kredit, berdasarkan data Bank Indonesia, transaksi dengan kartu kredit yang merupakan bagian dari APMK memiliki total volume transaksi sebesar 110,4 juta kali ditahun sebelumnya. Lebih detail, untuk transaksi tarik tunai (cash advance) yang menggunakan kartu kredit mencapai Rp 3 triliun dengan volume transaksi mencapai 2,74 juta kali penarikan. Sementara itu untuk berbelanja menggunakan kartu kredit mencapai Rp 96,042 triliun dengan untuk volume transaksi sebanyak 107,65 juta kali.

Tentang Kartu Kredit

Berdasarkan PBI pada nomor 14/2/PBI/2012 pada pasal 1 tentang penyelenggaraan alat pembayaran dengan kartu menjelaskan bahwa kartu kredit adalah APMK yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran seperti transaksi pembelanjaan ataupun untuk penarikan tunai. Setelah menggunakan jasa kredit dari bank penerbit maka selanjutnya pemilik kartu kredit memiliki kewajiban untuk melakukan pelunasan atas penggunaan kartu kreditnya pada waktu yang telah disepakati bersama (Bank Indonesia, 2013)

APMK di Indonesia tidak hanya kartu kredit saja tetapi juga kartu debit,

kartu ATM, kartu uang elektronik ataupun kartu lainnya yang dianggap sebagai pembayaran sah di Indonesia (Rahayu, Irmawati, & Hermuningsih, 2011). Semua APMK harus dikeluarkan oleh pihak yang telah terverifikasi oleh Bank Indonesia dan mempunyai ijin dalam penyebaran APMK di masyarakat. Lantas yang membedakan kartu kredit dengan APMK lainnya ialah kartu kredit dapat meminjamkan uang kepada nasabah tanpa harus memiliki dana ataupun tabungan dari bank tersebut. Selain itu keunggulan lainnya menggunakan kartu kredit ialah pembayaran tagihannya dapat dilunasi dengan cara bertahap atau dicicil kepada bank penerbit.

Cara pembayaran yang mudah inilah yang menjadi senjata utama dari produk kartu kredit untuk menggait masyarakat dalam menunggunakan kartu kredit. Jadi terlihat dengan jelas bahwa yang membedakan kartu debit dan kartu kredit ialah kartu pengguna memasukkan nominal uang ke dalam kartu debit sehingga uang tersebut adalah milik pengguna, sedangkan untuk kartu kredit tidak ada uang pengguna di dalamnya melainkan uang dari bank penerbit sehingga pengguna seolah meminjam uang ke pihak bank penerbit. Bahkan nominal uang dalam kartu kredit ini pun dapat diambil dari ATM sehingga memungkinkan pengguna memiliki uang cash dalam waktu yang instan /*cash advance* (Fauzan, 2017).

Penggunaan kartu kredit yang terbilang instan ini bukan berarti tidak memiliki resiko. Adapun resiko-resiko yang dapat dialami ketika menggunakan kartu kredit salah satunya dengan pengenaan denda yang tinggi jika batas penggunaan kartu kredit telah tercapai, selain itu bunga yang tinggi khususnya jika melakukan penarikan tunai tentunya sangat berdampak bagi pengguna kartu kredit. Bunga yang berbunga inilah yang menjadi alasan bahwa kartu kredit memiliki efek *snow ball* dimana jika tagihan dibiarkan saja tanpa adanya pelunasan, maka tagihan tersebut akan semakin banyak setiap harinya. Masalah resiko keamanan juga dapat menjadi pertimbangan dalam penggunaan kartu kredit karena untuk melakukan transaksi menggunakan kartu kredit dapat menggunakan tanda tangan saja tanpa harus melakukan input pin pada mesin Electronic Data Capture (EDC). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa konsumen memiliki kecenderungan untuk berbelanja lebih banyak ketika menggunakan kartu kredit dibandingkan ketika pengguna menggunakan uang tunai ataupun kartu debit (Awanda, 2019)

Manfaat Kartu Kredit

Terdapat banyak keuntungan menggunakan kartu kredit baik dari sisi pemilik kartu kredit, bank penerbit kartu

kredit serta merchant yang menerima pembayaran kartu kredit. Berikut rincian detail untuk manfaat kartu kredit untuk masing-masing entitas pelaku dalam bertransaksi menggunakan kartu kredit (Doyle, 2018).

Manfaat Bagi Pengguna Kartu Kredit:

- Adanya kemudahan untuk memperoleh uang tunai melalui Anjungan Tunai Mandiri (ATM). Penarikan tunai menggunakan kartu kredit diberi istilah cash advance dan memiliki jumlah batasan dalam penarikannya.
- Lebih praktis karena tidak perlu membawa uang tunai terlebih untuk uang tunai dalam jumlah yang besar.
- Pembayaran yang fleksibel karena pelunasan tagihan pada kartu kredit dapat diangsur dalam tenggang waktu tertentu.
- Sistem pembayaran yang sah dan dapat diterima di seluruh dunia karena luasnya jangkauan principal. Adapun principal kartu kredit antara lain Visa, Master Card, Japan Credit Bureau (JCB), China Union Pay (CUP), Amerika Express (Amex).

Manfaat Bagi Penerbit Kartu Kredit:

- Memperoleh biaya administrasi dalam kepengurusan kartu kredit.
- Memperoleh biaya iuran tahunan anggota (*annual fee*) dan besaran iuran ini bergantung dari banyaknya kartu kredit

yang dimiliki serta jenis dari kartu kredit yang pengguna miliki.

- Memperoleh biaya dari pendapatan bunga dari cicilan pengguna kartu kredit.
- Memperoleh biaya administrasi atas penarikan uang tunai di ATM.
- Memperoleh biaya dari denda atas keterlambatan pembayaran (*late charge*).
- Memperoleh biaya interchange fee yaitu fee yang diterima oleh Acquirer (*servicing agent*). Acquirer (adalah pihak yang melakukan penagihan dan pembayaran antara pihak Issuer dan Merchant dalam hal kartu kredit dilakukan dengan cara franchise).

Manfaat Bagi *Merchant*:

- Keamanan pembayaran lebih terjamin karena merchant tidak perlu menerima ataupun menyimpan uang tunai terlebih uang tunai dalam jumlah yang banyak dari hasil penjualan produk ataupun jasanya.
- Dapat meningkatkan keuntungan penjualan karena menyediakan berbagai jenis cara pembayaran kepada pembeli.
- Mengurangi pekerjaan dalam pembukuan karena bank penerbit kartu kredit akan memberikan laporan keuangan khusus kepada merchant yang telah bekerja sama.

Kartu Kredit Virtual

Kartu kredit virtual dapat menjadi alternatif dalam melakukan pembayaran pada online merchant jika pembeli tidak memiliki kartu kredit fisik ataupun kartu debit yang terhubung dengan jaringan dunia seperti visa ataupun mastercard. Pada dasarnya *Virtual Credit Card* (VCC) atau Kartu Kredit Virtual sama seperti kartu kredit fisik. Perbedaan keduanya terletak pada bentuk kartu kredit. Berdasarkan bentuknya, kartu kredit virtual tidak dapat disentuh secara fisik karena tidak ada wujudnya, namun keduanya tetap memiliki entitas yang penting dalam verifikasi transaksi pembayaran seperti 16 digit angka sebagai nomor kartu kredit, tanggal lahir serta kode CVV. Salah satu contoh kartu kredit virtual yang cukup populer di dunia adalah PayPal. PayPal adalah salah satu kartu kredit virtual yang terbanyak digunakan untuk melakukan transaksi bahkan hingga lintas negara. Walaupun kartu kredit ini hanya berupa data tanpa memiliki fisik kartunya, namun segala informasi telah dienkripsi pada server penyedia jasa kartu kredit virtual. Jika kartu kredit fisik identik dengan fitur cash advance dimana pengguna dapat melakukan penarikan tunai pada ATM, kartu kredit virtual memiliki jenis transaksi yang serupa yakni pinjaman uang secara online (Yardi Software India Pvt Ltd, 2018).

Aplikasi Kredit dan Pinjaman Online

Pada dasarnya aplikasi kredit dan pinjaman online sama seperti kartu kredit virtual namun bentuk kartu kredit ini ada pada smartphone. Sebenarnya aplikasi kredit dan pinjaman online ini hadir karena adanya permasalahan yang dianggap sebagai peluang yakni proses pembuatan kartu kredit yang membutuhkan banyak berkas serta membutuhkan waktu yang lama. Adapun kepemilikan dari kartu kredit telah diatur oleh Bank Indonesia sebagai berikut (Pusat Riset dan Edukasi Bank Sentral Bank Indonesia, 2013):

1. Pengguna yang mengajukan aplikasi kartu kredit harus sudah berumur 21 tahun atau telah menikah. Sedangkan untuk kartu kredit tambahan (credit card supplement) minimal telah berumur 17 tahun. Biasanya kasus seperti ini ketika orang tua memiliki kartu kredit utama dan mengajukan aplikasi kartu kredit tambahan kepada anaknya yang masih duduk dibangku sekolah, namun seluruh biaya dari tagihan kartu kredit utama dan kartu kredit tambahan dibebankan kepada pemilik kartu kredit utama.
2. Pengguna yang mengajukan aplikasi kartu kredit harus berpenghasilan per bulan minimum dari Rp3 juta.
3. Adapun aturan terkait limit dari kartu kredit ataupun batas atas dari penggunaan kartu kredit dimana

penghasilannya antara antara Rp3 juta - Rp10 juta antara lain jumlah maksimal kartu kredit yang dimiliki oleh bank penerbit maksimal 2(dua). Sebagai contoh jika pengguna yang berpenghasilan 8 juta telah memiliki kartu kredit pada bank A dan bank B, maka sebaiknya tidak melalukan pengajuan kartu kredit lagi pada bank lainnya untuk menghindari kredit macet. Limit total atas yang boleh diberikan oleh kartu kredit adalah 3(tiga) kali dari banyaknya penghasilan bulanan dan dibuktikan dengan dokumentasi slip gaji, faktur pajak ataupun berkas lainnya

4. Untuk pengguna yang mengajukan aplikasi kartu kredit dengan penghasilan di atas 10 juta per bulan tidak memiliki peraturan khusus.

Banyaknya persyaratan dalam pembuatan kartu kredit dilihat sebagai peluang oleh pada developer dalam mengembangkan bisnis yang menyasar bagaimana cara masyarakat tetap dapat menikmati transaksi menggunakan kartu kredit namun tidak membebankan pengguna pada syarat-syarat dalam pengajuan aplikasi kartu kredit. Hal inilah yang menjadi permasalahan di tengah masyarakat konsumtif yang membutuhkan kartu kredit namun tidak dapat memenuhi syarat yang telah ditetapkan dalam aplikasi pembuatan kartu kredit.

Maraknya penggunaan aplikasi kredit dan pinjaman online ini juga karena didukung dengan makin banyaknya toko online dan transaksi yang menjamin keamanan di dalam sistemnya. Dengan berkembangnya sistem, infrastruktur yang memadai serta ketersediaan jaringan internet, maka transaksi pembayaran pun kini dapat dikalakan relatif lebih cepat dari sebelumnya. Sama seperti kartu kredit virtual, aplikasi kredit dan pinjaman online juga harus bekerja sama dengan pihak merchant dalam penggunaannya. Penggunaan dari aplikasi kredit dan pinjaman online ini tidak dapat dilakukan secara langsung tetapi merchant yang bersangkutan harus memiliki jaringan terlebih dahulu dengan penyedia aplikasi kredit dan pinjaman online sehingga pengguna aplikasi ini dapat memilih metode pembayaran aplikasi kredit dan pinjaman online.

Layanan aplikasi kredit dan pinjaman online telah diatur dalam arutan fintech serta aturan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bahwa aplikasi kredit online memiliki batasan jumlah uang tunai yang dapat dipinjam oleh pengguna. Layanan peminjaman uang tunai yang berbasis aplikasi ini telah diatur dalam Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) Nomor 77/POJK.01/2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Selain itu, layanan peminjaman uang tunai yang berbasis aplikasi ini juga

diatur dalam Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial (fintech). Layanan pinjam uang berbasis aplikasi atau teknologi informasi merupakan salah satu jenis Penyelenggaraan Teknologi Finansial (Fintech). Dalam melakukan usahanya, penyelenggara wajib mengajukan pendaftaran dan perizinan kepada Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Jumlah pinjaman yang ditetapkan OJK dalam penyelenggaraan layanan pinjam meminjam uang berbasis aplikasi, yaitu maksimum Rp 2 miliar. Per 1 Februari 2019, terdapat 99 aplikasi kredit dan pinjaman online yang telah terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (Dan et al., 2019).

Perbandingan Aplikasi Kredit dan Pinjaman Online dengan Kartu Kredit Konvensional

Meski aplikasi kredit dan pinjaman online dengan kartu kredit konvensional memiliki fungsi yang serupa, namun terdapat perbedaan mendasar antara aplikasi kredit dan pinjaman online dengan kartu kredit secara fisik yang diterbitkan oleh perbankan. Salah satu hal mendasar ialah kartu kredit konvensional memiliki tanggal tagihan setiap bulannya sedangkan kartu kredit digital tidak memiliki tanggal tagihan setiap bulannya. Selain itu proses pengajuan karti kredit fisik membutuhkan waktu

beberapa pekan untuk memproses aplikasi pengajuan kartu kredit pemohon sedangkan aplikasi kartu kredit digital memiliki waktu yang sangat singkat bahkan proses aplikasi pemohon dapat selesai kurang dari 24 jam.

Perbedaan lainnya ialah, untuk industri perbankan akan menganalisa kemampuan kredit pemohon sebelum melanjutkan proses aplikasi dengan melakukan status kredit pemohon di Bank Indonesia (BI), berbeda halnya dengan kartu kredit digital yang mempunyai mekanisme sendiri dalam menentukan credit score seseorang dengan memanfaatkan informasi dalam big data yang menggabungkan antara data diri pemohon dengan data diri yang terdaftar pada ponsel serta pihak ketiga seperti sosial media ataupun dengan dokumen lainnya seperti slip gaji pemohon ataupun kartu identitas diri hanya dengan melakukan upload pada aplikasi terkait tanpa perlu membuat salinan fotocopynya terlebih dahulu. Mekanisme yang berbeda ini dianggap lebih lengkap dalam menganalisa aplikasi pemohon apakah layak diberikan kredit atau pinjaman online atau tidak. Untuk melakukan registrasi pun dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus ke kantor ataupun cabang penyedia kredit. Dari segi biaya, aplikasi kartu kredit secara online tidak mengenakan down payment, biaya admin ataupun biaya tahunan untuk penggunaannya seperti kartu kredit

konvensional, sehingga jika menggunakan aplikasi kredit dan pinjaman online membuat harga total dari produk yang dibeli tidak bertambah dan hanya membayar sesuai dengan harga produk ditambah suku bunga yang telah disetujui saja.

Walaupun memiliki fungsi yang serupa namun sasaran bisnis yang ditargetkan oleh aplikasi kredit dan pinjaman online dengan kartu kredit fisik besutan perbankan memiliki target yang berbeda. Layanan aplikasi kredit dan pinjaman online menawarkan kemudahan yang cepat dan lebih menasar pada masyarakat yang berpenghasilan cukup namun sulit untuk mendapatkan akses kartu kredit dari perbankan.

Aplikasi Kredivo dan Strategi Komunikasinya di Indonesia

Diantara banyaknya aplikasi kredit dan pinjaman online ataupun pinjaman uang tunai yang ada di Indonesia, salah satu yang menjadi buah bibir dari masyarakat adalah aplikasi Kredivo. Kredivo termasuk pelopor aplikasi kredit dan pinjaman online di Indonesia dimana Kredivo mendeklarasikan diri sebagai aplikasi dengan solusi kredit yang memberikan kemudahan untuk melakukan pembayaran bahkan dapat melakukan cicilan dalam 30 hari tanpa bunga atau dengan cicilan 3 bulan, 6 bulan, atau 12 bulan (bunga 2.95% per bulan).

Cara aplikasi Kredivo mendapatkan keuntungan bersumber dari tiga sumber keuntungan. Keuntungan pertama didapatkan dari kerja sama antara Kredivo dengan merchant. Dari kerja sama tersebut selanjutnya Kredivo mendapatkan biaya jasa sebagai aplikasi pembayaran merchant. Beberapa contoh merchant yang bekerja sama dengan aplikasi Kredivo ialah Bukalapak, Bhineka, JD.id, Lazada, Blibli, Shopee dan merchant sejenis lainnya. Selain dari hasil kerja sama, keuntungan lainnya berasal dari pembayaran denda para pengguna aplikasi yang telat untuk melakukan pelunasan kredit.

Aplikasi Kredivo memberikan kredit Rp 3 juta hingga 20 juta dengan tenor mulai dari 30 hari hingga 12 bulan. Dengan skema pemberian kredit yang semakin besar maka denda pengguna jika melakukan pelunasan yang terlambat akan semakin besar. Keuntungan terakhir dari Kredivo didapatkan dari bunga cicilan yang di tawarkannya yakni sekitar 2,95% per bulan. Rasio cicilan tersebut lebih rendah dari fintech aplikasi kredit dan pinjaman online lainnya bahkan lebih rendah dari industri perbankan di Indonesia.

Salah satu yang menyebabkan Kredivo menjadi aplikasi yang terbaik dalam aplikasi kredit dan pinjaman online atau peminjaman uang tunai karena Kredivo mengenakan bunga paling rendah di antara aplikasi serupa lainnya. Di saat bunga di

aplikasi kredit dan pinjaman online lain bisa mencapai 1% per hari, bunga di Kredivo hanya 0% untuk layanan bayar dalam 30 hari dan 2,95% per bulan untuk cicilan hingga 12 bulan. Selain itu, masih banyak layanan aplikasi kredit dan pinjaman online yang mensyaratkan uang muka sebagai jaminan pinjaman, namun hal ini tidak berlaku di Aplikasi Kredivo. Pendaftaran yang mudah serta customer service yang tanggap dan ramah juga menjadi faktor pendukung lainnya sehingga Kredivo menjadi aplikasi kredit dan pinjaman online yang paling banyak diminati di Indonesia (Ratnasari, 2019).

Pada tahun 2017 Kredivo menjadi aplikasi pembayaran kredit digital Indonesia pertama yang terpilih sebagai salah satu featured app di halaman muka Google Play Indonesia pada smartphone berbasis Android. Featured app di Play Store ini merupakan simbol resmi dari dari Google Play Store untuk aplikasi dengan kualitas terbaik dan hanya diberikan kepada kurang dari 1% dari total keseluruhan aplikasi Android yang terdapat di Google Play Store. Kredivo terpilih berdasarkan kriteria meliputi rating, jumlah unduhan, keunikan serta design dari suatu aplikasi. Lebih lanjut, pada tanggal 25 Juli 2018, startup aplikasi kredit dan pinjaman online besutan PT FinAccel Digital ini mengumumkan bahwa perusahaan mereka telah mendapatkan pendanaan Seri B dengan nilai US\$ 30 juta

atau sekitar Rp. 435 miliar. Investasi ini diberikan oleh perusahaan asal Australia dan disusul oleh investor lainnya seperti MDI Ventures dan Atami Capital.

Kepopuleran Aplikasi Kredivo tentunya tidaklah serta merta muncul begitu saja. Ada banyak faktor yang membawa aplikasi ini menjadi penguasa pasar aplikasi kredit dan pinjaman online di Indonesia, salah satu faktornya ialah komunikasi marketing. Berdasarkan survey menggunakan metode Delone dan McLean di daerah Jakarta, didapatkan fakta bahwa kualitas informasi (*information quality*) dan kualitas layanan (*service quality*) adalah prediktor positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*).

Dengan demikian dapat dinyatakan jika kualitas dari informasi dan layanan yang diberikan semakin baik akan meningkatkan kepuasan pengguna *financial technology* khususnya dalam *financial payment*. Selain itu juga adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan (*use*) dengan kepuasan pengguna (*user satisfaction*) dan kualitas sistem (*system quality*) tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Ketiga faktor ini saling berkesinambungan dalam membangun loyalitas serta penyebaran dalam penggunaan platform uang elektronik (Silalahi & Pramedia, 2018)

Strategi dalam beriklan pun patut diperhitungkan dalam mempromosikan suatu produk kepada masyarakat luas. Meskipun tidak secara langsung berakibat terhadap penjualan produk namun strategi periklanan dapat membantu pemasaran produk dengan lebih efektif. Komunikasi yang efektif ini bertujuan untuk menjalin komunikasi antar penyedia barang ataupun jasa dengan konsumen sehingga konsumen merasa lebih dekat dengan produk-produk dari iklan yang efektif. Tujuan utama dari strategi periklanan yang efektif ialah mempengaruhi masyarakat dalam sikap masyarakat terhadap produk ataupun jasa sehingga produk ataupun jasa tersebut akan memiliki reputasi yang baik.

Selain itu, tujuan dari periklanan ialah memperkenalkan produk ataupun jasa ke masyarakat secara luas sehingga akan membentuk knowledge akan suatu produk atau jasa tertentu. Intinya, tujuan dasar dari strategi periklanan bahwa adanya upaya pemilik produk ataupun jasa dalam meningkatkan respon konsumen terhadap produk ataupun jasa miliknya dan akhirnya menghasilkan laba penjualan dalam jangka panjang (Mike, 2015). Pada era milenial, iklan media melakukan transformasi dari media cetak ke media digital. Selain penghematan dalam anggaran marketing, perubahan iklan yang menjadi digital tersebut dianggap jauh lebih efektif khususnya di era digitalisasi seperti saat ini.

Dengan jumlah saluran televisi yang terus bertambah, infrastruktur yang memadai dalam koneksi internet serta integrasi penyedia portal iklan membuat iklan dalam bentuk digital lebih populer di masyarakat dibanding dengan iklan konvensional dalam media cetak. Atas dasar inilah yang menjadi tolak ukur dari PT FinAccel Digital untuk membuat iklan yang membuat masyarakat teringat akan produk Kredivo. Salah satu jargon yang sukses meraih perhatian masyarakat ialah dengan adanya jargon “cintaku” yang merupakan kepanjangan dari Aplikasi kredit dan pinjaman online. Dengan jargon tersebut membuat masyarakat tersugesti akan melakukan segala pembayarannya menggunakan “cintaku” yang merupakan salah satu produk dari aplikasi Kredivo.

Simpulan

Era globalisasi dan digitalisasi tidak dapat dihindari karena semakin hari, kemajuan teknologi semakin berkembang. Perubahan teknologi ini mempengaruhi kehidupan manusia dan mulai menciptakan kehidupan sosial yang baru. Dampak dari perubahan teknologi masuk ke semua sendi-sendi kehidupan manusia salah satunya mempengaruhi cara manusia bertransaksi keuangan. Masyarakat yang sebelumnya telah terbiasa dengan transaksi tunai atau transaksi yang menggunakan uang kartal

yang dimana uang kartal ini diproduksi oleh pemerintah berangsur mulai beralih ke transaksi non tunai di mana nominal uang disimpan dalam bentuk kartu.

Pembayaran non tunai pun menawarkan banyak alternatif pilihan seperti pembayaran menggunakan kartu debit, pembayaran menggunakan kartu uang elektronik ataupun pembayaran menggunakan kartu kredit. Seiring berkembangnya zaman, kartu kredit yang semula diterbitkan dalam rupa kartu mulai berkembang menjadi kartu kredit virtual yang disimpan di dalam server sehingga membutuhkan perangkat yang dihubungkan ke sistem jaringan terlebih dahulu untuk menjangkau data-data yang berada di server penyedia kartu kredit virtual. Jika dunia mengenal Aplikasi Paypal sebagai aplikasi kredit virtual ataupun aplikasi kredit dan pinjaman online, namun hal ini berbeda dengan di Indonesia karena adanya kehadiran aplikasi lokal yang tentu saja lebih mengetahui behavior masyarakat Indonesia dibandingkan aplikasi pendatang yang berusaha mengincar market di Indonesia. Aplikasi Kredivo merupakan aplikasi kredit dan pinjaman online dengan reputasi yang sangat tinggi di Indonesia. Hal ini tentu saja karena fitur dari Kredivo yang mumpuni serta strategi marketing oleh PT FinAccel Digital agar membentuk citra perusahaan yang positif dan menjadi solusi pembayaran masyarakat masa depan.

Daftar Pustaka

- Agusta, J. (2017). *Mobile Payment In Indonesia: Race To Big Data Domination*, 06-46.
- Awanda, I. T. (2019). Analisis Pinjaman Online. Universitas Tulungagung.
- Bank Indonesia. (2013). Metadata APMK.
- Dan, B., Terdaftar, D. A. N., Di, T., Ojk, D. I., Merdeka, D., Mapan, D., & Dana, P. (2019). Perusahaan Fintech Lending Berizin dan Terdaftar di OJK Per Februari 2019, 2019.
- Doyle, M. (2018). *Consumer Credit Card Choice: Costs, Benefits, and Behavioural Biases*.
- Fauzan, M. (2017). Gaya Hidup Nasabah dan Keputusan Dalam Penggunaan Kartu Kredit. *Esensi: Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 7(2), 181–192. <https://doi.org/10.15408/ess.v7i2.4987>
- G4S. (2018). *World Cash Report 2018*. dalam <https://cashesentials.org/app/uploads/2018/07/2018-world-cash-report.pdf>
- Garcia-swartz, D. D., Associates, C. R., Layne-farrar, A., Associates, C. R., Humphrey, D. B., & Schmalensee, R. (2004). *The Economics of a Cashless Society: An Analysis of the Costs and Benefits of The Economics of a Cashless Society: An Analysis of the Costs and Benefits of Payment Instruments*, (October 2014).
- Hotbin Sigalingging, Ery Setiawan, H. D. S. (2004). Kebijakan Pengedaran Uang Di Indonesia.
- Mike, T. (2015). *Advertising effects and effectiveness*, (November 1993) dalam <https://doi.org/10.1108/03090569310045861>
- Pusat Riset dan Edukasi Bank Sentral Bank Indonesia. (2013). “Sistem Pembayaran Non Tunai Sistem Pembayaran Non Tunai”, 1–122.
- Rahayu, F., Irmawati, & Hermuningsih, S. (2011). “Perkembangan Kartu Kredit di Indonesia *Jurnal Manajemen*” Vol.1, No.1, 2011, 1(1), 5–13.
- Ratnasari, K. (2019). Apa sih yang membedakan Kredivo dengan Aplikasi Pinjaman Online Lainnya? Dalam <https://blog.kredivo.com/apa-sih-yang-membedakan-kredivo->

dengan-aplikasi-pinjaman-online-
lainnya/

- Silalahi, R., & Pramedia, D. P. (2018).
“Analisis Faktor Keberhasilan
Fintech Payment Dengan
Menggunakan Model Delone dan
McLean”. *Laporan Penelitian
Universitas Bakrie 2018*,
(9121000296).
- Sutarmin dan Susanto, A. (2017).”Potensi
Pengembangan Transaksi Non
Tunai Di Indonesia. Sustainable
Competitive Advantage” (Sca-7)
Feb Unsoed, 7 (September), 292–
302.
- Yardi Software India Pvt Ltd. (2018).
*Virtual Credit Card Processing
Energized for Tomorrow.*