

## SOSIALISASI *FINTECH LENDING* BAGI UMKM DI KELURAHAN GAMER KOTA PEKALONGAN

<sup>1</sup>Meliza, <sup>2</sup>Dian Milasari, <sup>3</sup>Rika Adriyana

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Pekalongan

Jl.Sriwijaya No.3, Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia

\*<sup>1</sup>Email: meliza\_zafrizal@yahoo.com

### ABSTRAK

Keterbatasan permodalan menjadi kendala bagi UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan untuk melakukan ekspansi usaha. Kompleksnya prosedur peminjaman dana ke bank atau lembaga keuangan lainnya berkontribusi terhadap rendahnya minat dan motivasi UMKM untuk mendapatkan sumber dana. *Fintech lending* hadir untuk menjadi solusi permodalan bagi UMKM. Namun, masih banyak UMKM belum mengetahui dan memahami mekanisme dan prosedur pengajuan pinjaman melalui *fintech lending*. Oleh karena itu, sosialisasi *fintech lending* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan tentang pinjaman berbasis *financial technology*. Sosialisasi ini juga mengemukakan kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan fasilitas *fintech lending*. Sosialisasi ini diikuti oleh 20 UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dalam empat sesi, yaitu sesi identifikasi awal peserta, sesi sosialisasi, sesi tanya jawab, dan sesi evaluasi. Hasil sosialisasi membuktikan bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta. Sebelum sosialisasi dilaksanakan hanya 20% dari total peserta yang memahami tentang *fintech lending*. Namun, setelah dilaksanakan sosialisasi jumlah peserta yang memahami *fintech lending* meningkat hingga 85%.

**Kata Kunci :** *peer to peer lending*, digitalisasi keuangan, *financial technology*

### *ABSTRACT (Center, Times New Roman 11)*

*Limited capital is a barrier for MSMEs in Gamer Village, Pekalongan City, to expand their businesses. The complex procedures for borrowing funds from banks or other financial institutions contribute to low interest and motivation for MSMEs to obtain funding. Fintech lending is available as a capital solution for MSMEs. However, many MSMEs still do not know and understand the mechanisms and procedures for applying for loans through fintech lending. Therefore, this fintech lending socialization aims to increase MSMEs' understanding of financial technology-based loans in Gamer Village, Pekalongan City. The socialization also highlights the advantages and disadvantages of using fintech lending facilities. This socialization was attended by 20 MSMEs in Gamer Village, Pekalongan City. The socialization activity was carried out in four sessions: an initial participant identification session, a socialization session, a question and answer session, and an evaluation session. The results of the socialization showed an increase in participant understanding. Prior to the socialization, only 20% of the total participants understood fintech lending. However, after the socialization, the number of participants who understood fintech lending increased to 85%.*

**Keywords:** *peer to peer lending*, financial digitalization, *financial technology*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak pada digitalisasi keuangan dan perilaku masyarakat dalam bertransaksi (Purwanto et al., 2022). Kondisi ini dibuktikan dengan meningkatnya penggunaan uang elektronik sebesar 160% dari Rp 6.143 (dalam miliar rupiah) pada tahun 2019 menjadi 16.021 (dalam miliar rupiah) pada akhir November 2025 (Bank Indonesia, 2026).

Digitalisasi keuangan dalam bentuk *Financial technology (fintech)* mampu memberikan layanan bagi UMKM, yaitu layanan pinjaman, pembayaran, dan pengaturan keuangan (Andaiyani et al., 2020). Salah satu produk digitalisasi yang dapat digunakan sebagai sumber dana baik bagi perorangan maupun UMKM (usaha mikro, kecil, dan menengah) adalah *fintech lending*. Namun, belum banyak UMKM yang memanfaatkan fasilitas *fintech lending*. Kondisi ini dapat disebabkan rendahnya tingkat literasi dan inklusi *fintech lending* di Indonesia. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (2025), tingkat literasi *fintech lending* hanya sebesar 24,9%, sedangkan tingkat inklusi *fintech lending* sebesar 4,4%. Jumlah dana *fintech lending* yang diterima UMKM mengalami kenaikan dari Rp 77.024 (dalam miliar rupiah) pada Agustus 2024 menjadi Rp 87.485 (dalam miliar rupiah) pada Agustus 2025 (Otoritas Jasa Keuangan, 2025b). Namun, jumlah pinjaman UMKM melalui *fintech lending* dengan kategori pembayaran kurang lancar hingga macet juga mengalami kenaikan dari Rp 11.463 (dalam miliar rupiah) pada Agustus 2024 menjadi Rp 12.296 (dalam miliar rupiah) pada Agustus 2025.

Keberadaan *fintech lending* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi pendanaan pinjaman ke bank menjadi salah satu faktor untuk menggunakan dana *fintech lending*. Namun, masih banyak UMKM yang masih belum memahami tentang bagaimana mekanisme dan prosedur untuk mendapatkan pendanaan *fintech lending*. Selain itu, *fintech lending* juga dapat menjadi solusi bagi pelaku usaha yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan pinjaman dari lembaga keuangan formal (Nurjanah et al., 2024).

Kelurahan Gamer yang terletak di Kota Pekalongan memiliki potensi berbasis UMKM yang cukup besar, Kelurahan ini memiliki jumlah UMKM yang cukup besar dan mayoritas bergerak di sektor makanan dan minuman. UMKM di Kelurahan Gamer juga terbuka terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, UMKM di Kelurahan Gamer juga mendapatkan dukungan dari pemerintah daerah setempat. Namun, dibalik potensi UMKM yang cukup besar terdapat beberapa hambatan yang dialami oleh UMKM di Kelurahan Gamer. Sebagian besar UMKM di kelurahan ini mengalami kesulitan dalam memperoleh pendanaan terutama untuk ekspansi usaha. Sementara, mayoritas pelaku UMKM mengalami kesulitan saat mengajukan pinjaman ke bank, terutama kesulitan dalam memenuhi persyaratan administratif. Hambatan lainnya adalah rendahnya literasi digital yang menyebabkan UMKM tidak memahami cara untuk menggunakan fasilitas *fintech lending* (Putra, 2025). Selain itu, mayoritas UMKM di Kelurahan Gamer juga khawatir mengalami penipuan saat melakukan pinjaman *online*. Oleh karena itu, UMKM Kelurahan Gamer Kota Pekalongan membutuhkan sosialisasi *fintech lending* agar dapat memahami prosedur, manfaat, serta dampak positif dan negatif menggunakan fasilitas *fintech lending*. Sosialisasi *fintech lending* ini diharapkan dapat membantu UMKM menganalisis permasalahan terkait sumber pendanaan usaha (Kristanti & Alfiah, 2025). Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat dan bentuk sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan seluk beluk *fintech lending* sehingga UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan dapat menggunakan *fintech lending* secara bijak.

Menurut Pasal 1 Ayat (3) Peraturan OJK No.77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi (2016), *fintech lending* adalah layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi adalah penyelenggaraan layanan jasa keuangan yang mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam secara langsung melalui sistem elektronik. Kehadiran

fintech lending memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk memperoleh pembiayaan atau dana segar yang dapat digunakan untuk memperluas usaha (Aprita, 2021). Pada umumnya, persepsi yang mendorong minat untuk menggunakan *fintech lending* ditentukan oleh manfaat nyata, keunggulan layanan, serta biaya yang terjangkau (Martono, 2021). Selain itu, persepsi kegunaan, keunggulan, dan persepsi risiko juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi minat menggunakan *fintech lending* (Saputra & Sulindawati, 2024).

## METODE

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam bentuk pendidikan masyarakat melalui kegiatan sosialisasi *fintech lending* bagi UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2025. Peserta sosialisasi adalah pelaku UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan sebanyak 20 UMKM. Kegiatan dibagi dalam empat sesi yaitu, identifikasi tingkat pemahaman peserta sosialisasi terkait *fintech lending*, penjelasan tentang mekanisme dan prosedur *fintech lending*, sesi tanya jawab, serta sesi evaluasi kegiatan sosialisasi.

Sesi awal sosialisasi dimulai dengan tahap identifikasi sejauh mana UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan memahami tentang *fintech lending*. Pada sesi ini, narasumber menanyakan kepada peserta sosialisasi tentang sumber pendanaan yang digunakan peserta sosialisasi dalam mengembangkan usahanya, sejauh mana UMKM mengaplikasikan *financial technology* dalam mencari sumber dana, serta sejauh mana UMKM mengerti dampak positif dan negatif menggunakan pinjaman *online*.

Sesi kedua adalah penjelasan materi tentang *fintech lending*. Pada sesi ini narasumber menjelaskan tentang pengertian *financial technology*, cara kerja *fintech lending*, *fintech lending* dan akses pembiayaan UMKM, serta kelebihan dan kekurangan dari *fintech lending*.

Sesi ketiga adalah tanya jawab. Pada sesi ini narasumber memberikan kesempatan bagi peserta sosialisasi untuk mengajukan pertanyaan terkait materi dan aplikasi *fintech lending*. Pada sesi ini narasumber membuka tiga pertanyaan yang dapat diajukan oleh peserta sosialisasi.

Sesi terakhir adalah evaluasi. Pada sesi ini, narasumber melakukan pengukuran kembali terkait tingkat pemahaman peserta tentang materi *fintech lending* yang telah disosialisasikan oleh narasumber,

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dimulai dengan identifikasi pemahaman peserta sosialisasi yang terdiri atas 20 UMKM. Pada sesi awal ini narasumber mengidentifikasi respon peserta dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait *fintech lending* atau pinjaman *online*. Pertanyaan antara lain kendala apa saja yang dialami peserta untuk mendapatkan sumber pendanaan yang berasal dari pinjaman, sejauh mana peserta mengenal *fintech lending* yang memberikan jasa pinjaman *online*, jumlah peserta yang telah menggunakan pinjaman *online*, serta apa saja kelebihan dan kelemahan pinjaman *online*. Berdasarkan hasil identifikasi awal, hanya 4 peserta atau 20% dari total 20 peserta yang mengetahui dan memahami tentang *fintech lending* atau

pinjaman secara *online*. Selain itu, belum ada peserta yang menggunakan fasilitas *fintech lending*, hal ini disebabkan kekhawatiran terkait bunga yang tinggi dan risiko tidak dapat mengembalikan pinjaman.



Gambar 1. Tingkat Pemahaman Peserta Sebelum Sosialisasi *Fintech Lending*

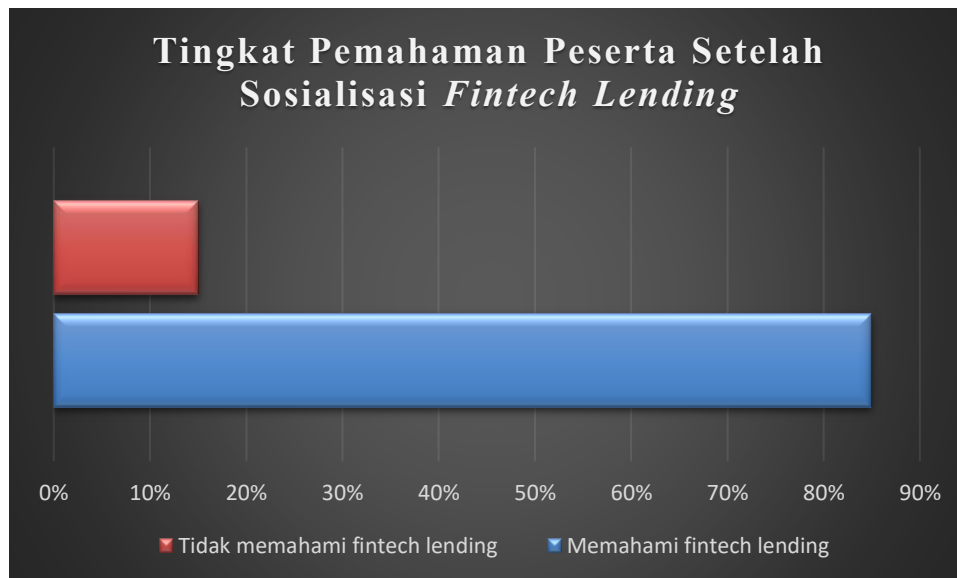
Sesi kedua dari kegiatan PkM adalah sosialisasi tentang *fintech lending* atau pinjaman *online*. Pertama-tama narasumber menjelaskan tentang *financial technology* yaitu inovasi yang memadukan layanan keuangan dengan dukungan teknologi digital (Winarto, 2020). Narasumber juga menjelaskan tentang mekanisme atau cara kerja *fintech lending* dimana pinjam meminjam antara pihak pemintam dan pemberi pinjaman difasilitasi oleh *platform fintech lending*. Narasumber juga menjelaskan adanya pengaruh yang positif yang saling mendukung antara *fintech lending* dengan akses pembiayaan UMKM, dimana *fintech lending* menjadi pendanaan alternatif selain pinjaman bank (Ramadhan et al., 2026). Selain itu, narasumber juga memaparkan kelebihan *fintech lending* yaitu prosesnya cepat dan mudah, suku bunga rendah, dan tidak diwajibkan adanya agunan (Saria et al., 2025). Sedangkan kelemahan *fintech lending* antara lain suku bunga yang cenderung bersifat fluktuatif serta minimnya regulasi terkait bunga maksimum pinjaman.



Gambar 2. Sosialisasi *Fintech Lending*

Setelah narasumber menjelaskan tentang seluk beluk *fintech lending*, maka sesi selanjutnya adalah diskusi dan tanya jawab dengan peserta. Pada sesi ini tiga orang peserta mengajukan pertanyaan. Pertanyaan pertama terkait dengan risiko jika peserta gagal membayar angsuran pinjaman *online*. Peserta kedua menanyakan tentang perbandingan suku bunga pinjaman *online* dengan suku bunga bank. dan Pertanyaan terakhir terkait tips agar dapat menggunakan pinjaman *online* (*fintech lending*) secara bijak.

Setelah sesi tanya jawab berakhir, maka kegiatan dilanjutkan ke sesi evaluasi. Pada sesi ini, narasumber kembali melakukan identifikasi terhadap tingkat pemahaman peserta terkait *fintech lending* setelah dilaksanakannya sesi sosialisasi dan tanya jawab. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% atau 17 dari 20 peserta memahami tentang materi *fintech lending*. Sedangkan 15% atau 3 peserta masih belum memahami *fintech lending*. Berdasarkan hasil evaluasi ini dapat disimpulkan sosialisasi cukup efektif untuk menambah pemahaman UMKM di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan terkait *fintech lending*, dan diharapkan UMKM tersebut dapat memanfaatkan fasilitas *fintech lending* sebagai salah satu solusi sumber pendanaan.



Gambar 3. Tingkat Pemahaman Peserta Setelah Sosialisasi *Fintech Lending*

## KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi *fintech lending* yang dilaksanakan di Kelurahan Gamer Kota Pekalongan terbukti mampu meningkatkan pemahaman UMKM tentang *fintech lending* dalam bentuk pinjaman *online*. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dalam empat sesi. Sesi pertama berupa identifikasi tingkat pemahaman peserta mengenai sumber pendanaan, penerapan teknologi finansial, serta dampak positif dan negatif pinjaman online. Sesi kedua diisi pemaparan materi oleh narasumber mengenai konsep dasar *financial technology*, mekanisme kerja *fintech lending*, serta kelebihan dan kekurangan *fintech lending*. Sesi ketiga adalah tanya jawab, di mana peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi maupun aplikasi *fintech lending*. Sesi terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur kembali sejauh mana pemahaman peserta meningkat setelah mengikuti seluruh rangkaian sosialisasi.

Setelah pelaksanaan sosialisasi, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai *fintech lending*. Sebelum kegiatan berlangsung, hanya sekitar 4 peserta yang memiliki pengetahuan tentang konsep *fintech lending*. Namun, pasca sosialisasi, sebanyak 17 dari total 20 peserta memahami tentang *fintech lending*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada UMKM Kelurahan Gamer Kota Pekalongan atas partisipasinya sebagai peserta dalam kegiatan sosialisasi *fintech lending*. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pekalongan atas dukungan sarana dan prasarana dalam kegiatan sosialisasi *fintech lending* ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andaiyani, S., Yunisvita, & Tarmizi, N. (2020). Peran Financial Technology sebagai Alternatif Permodalan bagi UMKM di Desa Kerinjing, Kabupaten Ogan Ilir. *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 1(2), 85–92.
- Aprita, S. (2021). Peranan Peer to Peer Lending dalam Menyalurkan Pendanaan pada Usaha Kecil dan Menengah. *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*, 16(1), 37–61.
- Bank Indonesia. (2026). Statistik Ekonomi dan Keuangan Indonesia-Januari 2026. In *Statistik Ekonomi dan Keuangan Indonesia*. <https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/seki/Pages/SEKI-JANUARI-2026.aspx>
- Kristanti, L., & Alfiah. (2025). Sosialisasi Implementasi Fintech Lending Sebagai Solusi Masalah Keuangan Bagi Warga Kelurahan Pecalukan Prigen Pasuruan. *Berdaya Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 64–75.
- Martono, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Fintech Lending. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 10(3), 246–262.
- Nurjanah, Ramly, A., & Zulhilmi. (2024). Fintech Dan Keberlanjutan Usaha Mikro: Studi Analisis Pada Peer To Peer Lending. *J-EBIS (Jurnal Ekonomi Dan Bisnis)*, 9(1), 79–96.
- Pasal 1 ayat (3) Peraturan OJK No.77/POJK.01/2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi, (2016).
- Otoritas Jasa Keuangan. (2025a). *Siaran Pers Bersama: Indeks Literasi dan Inklusi Keuangan Masyarakat Meningkat, OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2025*. Siaran Pers Bersama. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-dan-BPS-Umumkan-Hasil-Survei-Nasional-Literasi-Dan-Inklusi-Kuangan-SNLIK-Tahun-2025.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2025b). *Statistik Layanan Pendanaan Bersama Berbasis Teknologi Informasi*.
- Purwanto, H., Yandri, D., & Yoga, M. P. (2022). Perkembangan dan dampak financial technology (fintech) terhadap perilaku manajemen keuangan di masyarakat. *Kompleksitas: Jurnal Manajemen, Organisasi, Dan Bisnis*, 11(1), 80–91.
- Putra, M. (2025). Fintech di Kota Pekalongan: Ketika Tradisi dan Teknologi Berkolaborasi. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*, 23(2), 114–120.
- Ramadhan, M., Florenta, D., Surbakti, D., Akbar, M., & Fitriyah, D. (2026). Pengaruh Fintech Lending terhadap Akses Pembiayaan UMKM. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 5(1), 2652–2659.
- Saputra, P. S. D., & Sulindawati, N. L. G. E. (2024). Persepsi Risiko Terhadap Minat Melakukan Pinjaman Pada Fintech Peer-To-Peer Lending (Studi Kasus Pada Pelaku UMKM Di Kabupaten Buleleng). *Jimat (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha*, 15(2), 330–341.
- Saria, Y. I., Faradina, F., & Erlina, E. (2025). Morality : jurnal ilmu hukum Pinjaman Online ( Peer To Peer Lending ) Bagi UMKM dalam Perspektif Hukum Financial Technology. *Morality: Jurnal Ilmu Hukum*, 11(1), 44–56.
- Winarto, W. W. A. (2020). Peran Fintech dalam Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM ). *Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah*, 3(1), 61–73.