

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Finansial adalah salah satu aspek dalam bidang ekonomi, dimana didalamnya terdapat bahasan tentang keuangan, aset, pengelolaan dan bagaimana menghitung hingga mengatur suatu resiko. Finansial sangat bergantung pada manajemen yang baik, terkontrol dan dapat dipertanggung jawabkan pada semua pihak yang bersangkutan.

Dalam kehidupan nyata, setiap orang atau individu harus bisa mengatur finansial mereka sendiri dengan baik. Maka dari itu mereka disarankan untuk dibekali dengan pengetahuan dan arahan finansial yang baik agar menciptakan antara pemasukan uang yang mereka dapatkan dengan pengeluaran uang atau konsumsi yang mereka keluarkan itu dapat dengan terkontrol dan di ukur kegunaan yang tepat.

Masalah yang terjadi anak muda sekarang jauh lebih suka melakukan kegiatan hal yang bersifat pemborosan dari pada menabung untuk mencapai apa yang sebenarnya mereka butuhkan. Hasil temuan studi riset membuktikan bahwa mayoritas keuangan anak muda Indonesia dalam kondisi kurang sehat, tepatnya sekitar 86% dari total responden yang disurvei, sedangkan untuk paparan hasil riset tersebut mengatakan, rata-rata financial fitness index score masyarakat kalangan muda Indonesia adalah 37,72 (Direktur Bank OCBC NISP Ka Jit 2021).

Dalam survei Sebanyak 53 persen anak muda Indonesia berpendapat bahwa menabung itu mudah. Akan tetapi, kenyataannya menabung masih sulit dilakukan diikuti dengan pengguna internet di Indonesia jumlahnya mencapai 202 juta orang

dengan 98% populasi memiliki *mobile phone*, dan aplikasi *mobile* yang paling banyak digunakan adalah *social media* dan *shopping application*. Aplikasi perbankan dan keuangan juga banyak digunakan dan jumlah penggunanya meningkat yakni hampir 40% dari pengguna internet mengakses aplikasi tersebut (Bank Commonwealth 2021).

Banyak faktor yang menyebabkan anak muda kesulitan dalam mempelajari mengatur finansial mereka terlebih lagi apabila sudah memasuki usia Mahasiswa yang dengan rentan umur 18-26 tahun yang sangat boros karena mengikuti dari era perkembangan jaman yang dimana gaya hidup dijadikan konten pada fitur cerita sehari hari di sosial media mereka. Melek finansial merupakan faktor penting dalam menentukan perilaku menabung dan masalah keuangan (Sirine et al. 2016).

Berdasarkan data, pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia untuk pertama kalinya mengkonfirmasi kasus COVID-19 (Tim detikcom 2020). Hingga per tanggal 28 Mei 2020, tercatat 31.024 kasus COVID-19 yang telah menyebar di 34 provinsi di Indonesia (Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19, 2020). Kondisi pandemi COVID-19 yang terjadi ini membawa dampak yang cukup serius pada tatanan kesehatan, perekonomian, dan sosial di Indonesia (Chairani 2020). Berdasarkan hasil data observasi dilapangan ada perubahan perilaku di masyarakat melakukan kegiatan perekonomian yang ramai kegiatannya dalam suatu ruangan yakni kekhawatiran tertular virus corona. Masyarakat cenderung menghindari melakukan kegiatan ke perbankan di cabang terdekat guna untuk menghindari kerumunan.

Pada tahun 2018 jumlah Gerai Indomaret dan Alfamart di Indonesia juga terus mengalami pertumbuhan dihitung untuk jumlah Gerai Indomaret berjumlah 15.526 gerai dan untuk Gerai Alfamart 13.522 gerai (Katadata 2018). Dengan jumlah gerai yang semakin mudah di temukan hal ini membuat para masyarakat lebih menyukai melakukan kegiatan mengirim atau menarik uang di gerai Indomaret dan Alfamart.

Berdasarkan penjelasan di atas maka diperlukan untuk dilakukanya perancangan gamifikasi dalam proses edukasi finansial dan proses menabung. Perancangan gamifikasi dalam proses belajar finansial dan menabung agar dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam menentukan arah finansialnya dimasa depan dan menyimpan pendapatan uang mereka untuk digunakan sesuai keinginan mereka sebenarnya.

Untuk mencapai hal tersebut, maka dipilihlah metode perancangan gamifikasi dalam proses ialah *Design Thinking Method*. *Design Thinking Method* ialah kerangka kerja proses lima langka yang dapat berulang, dapat juga diterapkan ke semua industri dan organisasi untuk memperkuat inovasi, memecahkan masalah, memperkuat kepemimpinan dan meningkatkan kreativitas, sambil membantu pengguna lebih memahami kebutuhan pengguna mereka dan memberikan layanan terbaik dan solusi untuk pengguna (Gibbons 2016).

*Design Thinking Method* melibatkan lima siklus yakni *Emphatize, Define, Ideate, Prtotype, Testing*. Pendekatan yang *user-centric* untuk melakukan pemecahan masalah dapat menimbulkan inovasi, dan inovasi dapat menyebabkan diferensiasi dan keunggulan kompetitif. Pendekatan langsung yang berpusat pada pengguna ini ditentukan oleh proses *Design Thinking*. Proses *non-linear* dan

berulang yang digunakan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah dan membuat solusi inovatif untuk merancang *prototype* dan pengujian (Gibbons 2016).

Maka dari penelitian ini yaitu merancang gamifikasi dengan metode *design thinking* untuk aplikasi edukasi finansial menabung yang berguna untuk para anak muda, mahasiswa atau pelajar dalam mempelajari hal hal tentang mengatur finansial, proses mereka dalam menabung dan membuat daftar keinginan yang ingin mereka capai.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang gamifikasi yang dapat memuat proses edukasi finansial dan proses menabung menyenangkan dengan menerapkan pendekatan metode *Design Thinking*?
- 2) Bagaimana mengukur keberhasilan Gamifikasi nantinya dengan *Usability Testing* didalam proses Metode *Design Thinking*?

## **1.3. Batasan Penelitian**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Perancangan aplikasi ini menggunakan platform android adalah sebagai berikut:

- 1) Perancangan aplikasi hanya sampai tahap *high-fidelity prototype*.
- 2) Pengujian aplikasi sampai tahap *usability testing*.
- 3) Digital Produk hanya digunakan untuk perangkat *mobile phone*.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menerapkan *User Experience Design* (UXD) pada perancangan Gamifikasi pada aplikasi edukasi finansial menabung menggunakan perangkat *Mobile Phone* yang berfokus pada *user-centric* prosesnya dengan Metode *Design Thinking*.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan dapat dilihat melalui beberapa sisi, yaitu sisi Anak usia muda, dan sisi penulis. Manfaat penelitian dari sisi Anak usia muda adalah sebagai berikut :

1. Perancangan ini telah dilakukan dan dijadikan sebagai dasar dalam panduan dalam memulai mengenal finansial dan menentukan tujuan dari tabungan bagi para Anak usia muda.
2. Perancangan Gamifikasi aplikasi edukasi finansial menabung ini dapat membantu para Anak usia muda dalam memetakan keuangan.

Manfaat penelitian dari sisi penulis adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan dan memperdalam ilmu yang telah diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan.
2. Menambah *critical* , *creative*, *strategic thinking* dalam bidang studi untuk melakukan penelitian yang sesuai dengan topik penelitian.