

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu hal yang penting bagi setiap individu, terutama bagi remaja adalah menabung. Menurut Murtani (2019), menabung membantu memastikan bahwa dana yang dimiliki tersedia ketika dibutuhkan, seperti untuk membiayai pendidikan, membeli properti, atau mengatasi masalah keuangan yang tidak terduga. Namun, banyak dari mereka yang masih kesulitan dalam menjaga konsistensi menabung (Hershfield et al., 2011). Hal ini disebabkan oleh tingkat konsumsi yang tinggi dan pemahaman tentang pentingnya menabung yang masih kurang. Padahal, menabung pada masa remaja juga dapat membantu mereka dalam mengatasi beban finansial yang semakin banyak dan mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Seperti yang dikemukakan oleh Caldwell, M. (2022), bahwa remaja yang memiliki kebiasaan menabung rutin lebih mampu mengatasi masalah keuangan dan memiliki masa depan finansial yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki kebiasaan menabung.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan bersama oleh IDN Research Institute dan Alvara Research Center, ditemukan bahwa hanya sekitar 10,7% dari total pendapatan generasi milenial yang digunakan untuk menabung, sementara sebagian besar sebesar 51,1% digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (Utomo, 2019). Sisanya, hanya 2% dari total pengeluaran yang digunakan untuk investasi. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menabung pada remaja. Survei lainnya

yang dilakukan Bank Indonesia pada tahun 2018 mengenai kebijakan keuangan dan konsumsi nasional menunjukkan bahwa hanya sekitar 10-15% dari remaja yang melakukan aktivitas menabung secara rutin.

Perilaku menabung pada remaja juga dapat dikaitkan dengan fitur-fitur dan kemudahan akses dari produk atau aplikasi yang digunakan (Bilti, Sanda, Grapini, & Faur, 2022). Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk memiliki akses pada aplikasi menabung yang mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini dapat membantu mereka dalam membangun kebiasaan menabung secara konsisten dan mempersiapkan masa depan finansial mereka. Oleh karena itu, Penulis tertarik untuk mengangkat topik ini sebagai Tugas Akhir yang diberi judul “Perancangan UI/UX untuk Platform Personal Finance dengan Pendekatan Design Thinking dan System Usability Scale (SUS) sebagai Pengujian”. Perancangan ini juga merupakan Tugas Akhir kelas UI/UX *Research and Design* Studi Independen Kampus Merdeka di Binar Academy. Sehingga, perancangan yang dihasilkan akan disesuaikan dengan rentang waktu saat studi independen berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin diselesaikan melalui perancangan *user interface* dan *user experience* pada penulisan ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses *design thinking* dapat menghadirkan rancangan *user interface* dan *user experience* bagi remaja berusia 19-25 tahun yang kesulitan dalam menabung secara konsisten?

- 2) Bagaimana peran *user interface* dan *user experience* dalam menjawab permasalahan pengguna yang mengalami kesulitan dalam menabung secara konsisten?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui bagaimana proses *design thinking* dapat menghadirkan rancangan *user interface* dan *user experience* bagi remaja berusia 19-25 tahun agar dapat menabung dengan lebih konsisten.
- 2) Mengetahui bagaimana peran *user interface* dan *user experience* dalam menjawab permasalahan pengguna yang mengalami kesulitan dalam menabung secara konsisten.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah dalam penulisan ini sesuai adalah sebagai berikut.

- 1) Fokus pengguna adalah pengguna yang berusia 19-25 tahun.
- 2) *Preliminary research* dalam metode *design thinking* akan dilakukan dengan menggunakan media survei dan *depth interview*.
- 3) Hasil dari penulisan ini adalah sebatas pada perancangan *User Interface* yang akan dirancang dengan Figma.
- 4) Pengujian prototipe kemudian akan dilakukan dengan Maze dan dengan pengukuran nilai *System Usability Scale* (SUS).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut.

- 1) Mendapatkan pengetahuan dan wawasan karena akan mengimplementasikan metode *design thinking* dalam merancang *user interface* dan *user experience*.
- 2) Menjadi sumbangan pengetahuan khususnya hasil yang berkaitan dengan tahapan *emphatize* dan *define* pada proses *design thinking* nantinya.
- 3) Menjadi bahan untuk peneliti lainnya dalam melakukan penelitian serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan penelitian ini tersusun lebih sistematis, maka penulisan penelitian ini dibuat dalam lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang pemilihan judul, identifikasi rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat literatur bacaan mengenai konsep dan teori-teori yang relevan dengan topik pembahasan, termasuk di dalamnya penelitian yang telah dilakukan terdahulu. Uraian pada bab ini nantinya akan digunakan sebagai kerangka teori Penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat metode pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dan *depth interview*, proses kerja dengan menggunakan metode *design thinking* dengan memahami kebutuhan sampel pengguna.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat jabaran dari hal yang didapatkan dari seluruh rangkaian proses *design thinking* yang telah dilalui, mulai dari tahapan *Emphatize, Define, Ideate, Prototype*, hingga *Test*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut yang didasarkan pada hasil penelitian dengan menghubungkannya ke rumusan masalah yang telah dijabarkan pada Bab I.

