

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Layanan *finance* berbasis teknologi sudah menjadi bagian penting dalam menunjang keberhasilan suatu individu atau instansi dalam mengatur dan mengelola keuangan dengan lebih mudah dan cepat jika di komparasikan dengan tidak menggunakan teknologi di dalamnya. *Fintech* pertama kali muncul di benua eropa, tepatnya *Fintech* hadir dalam bentuk *Peer to Peer Lending (P2P Lending)* di inggris pada tahun 2005. Zopa, perusahaan yang saat itu melihat sebuah peluang untuk menghadirkan layanan keuangan dengan memberi akses yang mudah, nilai bunga yang masih masuk akal, serta investasi yang menjanjikan. Setelah itu, hadir juga *P2P Lending Funding Circle* yang telah menyalurkan lebih dari 40.000 dana pinjaman untuk pelaku UMKM. *Fintech* kemudian diadaptasi di beberapa negara seperti amerika, Thailand, dan masuk Indonesia pada tahun 2014.

Pada 2016, pertumbuhan jumlah masyarakat indonesia terbilang “Melek keuangan dengan baik” baru 29,7% dan Peningkatan terjadi di tahun 2019 menjadi 38,03% [1]. Ini menunjukkan bahwa masyarakat sudah mulai memperhatikan kondisi keuangan mereka. Setiap individu pasti memiliki cita-cita dalam hidupnya. Ada yang ingin menikah di usia tertentu, ada yang ingin membeli rumah, mobil, menyiapkan dana Pendidikan anak, dan ada juga yang sedang mempersiapkan dana di hari tuanya. Untuk mencapai semua itu tidaklah sulit, jika mempertimbangkan kenyataan dimana laju kenaikan biaya hidup tidak sebanding dengan kemampuan untuk menghasilkan pendapatan. Untuk mencapai semua itu tiap individu harus

mempunyai suatu perencanaan keuangan atau *financial planning*, yang dimaksud disini adalah proses untuk merencanakan dan mengelola keuangan pribadi/keluarga/klien dengan tujuan, cita-cita keuangan yang diinginkan dapat tercapai. Akan tetapi tidak semua individu memiliki kemampuan perencanaan keuangan yang memadai, jadi dibutuhkan peran *Financial Planner*, sebutan untuk orang yang berprofesi dalam bidang perencanaan keuangan. Tentu tidaklah murah untuk menggunakan jasa *Financial Planner* dilihat dari kebutuhan individu bahkan perusahaan yang semakin meningkat untuk perencanaan keuangan mereka. Beberapa dari kita mulai sadar bahwa keuangan membutuhkan informasi mengenai pengelolaan, dengan mengakses website dan membaca konten di media sosial, yang mana kebanyakan hanya satu arah dan sulit untuk menyesuaikan dan mengimplementasi pada kondisi keuangan kita. Oleh sebab itu dibutuhkan pengelolaan dengan cara yang berbeda-beda pula sesuai persona kita dikarenakan keuangan merupakan data yang personal.

Untuk mendapatkan pembenaran dari permasalahan diatas perlu dilakukan tahap pengujian *usability* agar informasi permasalahan yang didapat bersifat kumulatif atau saling bersangkutan dan dapat diubah menjadi data yang bersifat kuantitatif. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu sebuah rekomendasi perancangan dan pengembangan *user interface design mobile apps* yang berfokus pada kebutuhan pengguna atau nasabah. Dalam hal tersebut penulis mengamati *Five Planes Method* lebih tepat karena metode ini lebih berfokus pada kebutuhan yang berpusat pada pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana merancang *prototype* aplikasi *financial planner* untuk perencanaan keuangan individu agar mudah digunakan dalam merencanakan dan mengelola keuangan mereka, sekaligus membantu pengguna dalam menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang dicapai. Adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan aplikasi *financial planner* berbasis *mobile* adalah:

1. Sasaran usia pengguna antara 15 sampai 44 tahun.
2. Perencanaan aplikasi *financial planner* ini berfokus pada fitur perencanaan, pengelolaan keuangan pribadi.
3. Prototipe desain dikembangkan sampai dengan tingkat *high fidelity*.
4. Perancangan desain prototipe aplikasi berbasis *mobile application* menggunakan *Flutter Software Development Kit*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat prototipe aplikasi *financial planner* untuk perencanaan keuangan individu berdasarkan kebutuhan calon pengguna aplikasi dengan memerhatikan nilai *user experience*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan prototipe diharapkan dapat memudahkan individu untuk mendapatkan informasi dan perencanaan keuangan menggunakan aplikasi mobile. Dan perlahan berdampak pada kenaikan angka generasi milenial yang melek *financial technology* di Indonesia.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Antara lain adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literatur

Yaitu mengumpulkan data teoritis terkait dari berbagai literatur buku-buku pustaka, internet, jurnal-jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode penelitian dengan tanya jawab antar muka dengan Individu dan Seorang Financial Planner untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Five Planes

1. Strategy Plane

Tahap ini meliputi tujuan bisnis, identitas merek, segmentasi, dan riset pengguna. Tujuan bisnis adalah strategi khusus yang dilakukan oleh stakeholder untuk menjelaskan alasan dibuatnya suatu produk dengan identitas merek yang dimiliki.

2. Scope Plane

Spesifikasi fungsional adalah tentang eksplorasi kelayakan suatu produk (Cao 2015). Perancangan spesifikasi fungsional dan konten adalah fokus utama dari tahap scope plane.

3. Structure Plane

Tahap ini adalah tahap pembuatan arsitektur informasi. Arsitektur informasi dibuat dengan memperhatikan pembentukan struktur informasi yaitu kemudahan pengguna dalam mendapatkan informasi.

4. Skeleton Plane

Fokus utama dari tahap ini adalah pembuatan low fidelity prototype yang merupakan perwujudan dari desain interaksi pada tahap structure plane.

5. Surface Plane

Target dari tahap ini adalah perancangan medium fidelity prototype. Langkah awal yang dilakukan adalah pembuatan design guidelines yaitu perancangan elemen-elemen visual yang memerhatikan aspek keseragaman dan konsistensi dari pemilihan warna serta tipografi.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini diuraikan mengenai teori - teori digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka beberapa tema yang pernah diteliti sebelumnya, uraian teori yang mendasari penelitian serta yang berhubungan dengan objek penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil analisa dan perancangan yang hasilnya akan menjadi implementasi pada penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Selanjutnya bab ini akan membahas tentang hasil perancangan yang telah di implementasikan dan pembahasan hasil implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir berisi hasil kesimpulan yang di dapatkan dari hasil analisis dan implementasi sistem di objek, serta berisi saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan.