

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi e-wallet telah mengubah cara transaksi keuangan secara global. Hingga akhir tahun 2021, tercatat bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia telah menggunakan e-wallet sebagai metode pembayaran sehari-hari, ditambah setelah terjadinya pandemi Covid-19, jumlah pengguna digital wallet semakin meningkat karena masyarakat harus menghindari kontak fisik sehingga lebih banyak melakukan transaksi secara digital[1]. Dengan kehadiran teknologi ini, pengguna dapat menyimpan, mentransfer, dan menggunakan uang mereka secara digital tanpa harus mengandalkan uang tunai atau kartu kredit. Aplikasi e-wallet menawarkan kenyamanan dalam pembayaran sehari-hari, seperti membayar tagihan, berbelanja online, atau mentransfer dana kepada teman atau keluarga, semuanya hanya dengan beberapa ketukan layar ponsel mereka[2]. Namun, penggunaan e-wallet yang semakin meluas juga membawa dampak negatif, seperti kurangnya kesadaran akan pengelolaan keuangan yang sehat[3]. Banyak orang terjebak dalam kebiasaan pengeluaran yang impulsif, terutama ketika transaksi menjadi semakin mudah dengan e-wallet[4].

Meskipun penggunaan e-wallet telah memudahkan transaksi sehari-hari, banyak individu yang kurang memiliki kesadaran akan pentingnya pengelolaan keuangan yang baik. Banyak yang cenderung menghabiskan uang dengan tidak terkontrol karena kemudahan akses dan transaksi yang ditawarkan oleh e-wallet. Kebiasaan ini dapat berdampak negatif pada keuangan pribadi, terutama dalam hal menabung dan merencanakan keuangan untuk masa depan[5].

Untuk mengatasi masalah ini, sebuah solusi yang dapat diadopsi adalah mengembangkan aplikasi e-wallet yang terintegrasi dengan fitur pengelolaan keuangan yang komprehensif. Aplikasi ini tidak hanya memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan mudah, tetapi juga memberikan kemampuan untuk memantau dan mengelola keuangan mereka secara efektif. Dengan fitur-fitur seperti pencatatan transaksi, pembuatan anggaran, pembuatan tabungan dan

pelacakan pengeluaran, pengguna dapat lebih sadar akan pola pengeluaran mereka dan membuat keputusan keuangan yang lebih cerdas. Dengan demikian, SimPay hadir untuk memberikan kedua kemudahan tersebut dalam satu aplikasi terpadu yang dapat membantu masyarakat lebih nyaman dan cerdas dalam berbelanja dan mengatur keuangannya mereka dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat yaitu perancangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking pada aplikasi SimPay (Simple Payment).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan produk adalah sebagai berikut :

1. Metode pengembangan yang digunakan yaitu Design Thinking
2. Design Produk yang dikembangkan berupa design mobile

1.4 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai pada perancangan UI/UX dengan metode Design Thinking ini adalah menghasilkan design UI/UX produk yang dapat mempermudah proses transaksi dan pencatatan keuangan.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Studi Independen

Binar Academy adalah lembaga pendidikan nonformal yang didirikan pada tahun 2017 dengan kantor pusat di Tangerang, Banten oleh Alamanda Shantika bersama dua alumnus Gojek lainnya, yaitu Dita Aisyah dan Seto Lareno. Sebagai pelopor startup edtech, Binar Academy berkomitmen untuk memajukan ekosistem teknologi di Indonesia dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan talenta digital melalui pengalaman belajar yang unik. Dengan bimbingan mentor berpengalaman, Binar Academy mendorong pemberdayaan calon talenta digital di seluruh Indonesia untuk mencapai potensi penuh mereka dalam hal pengetahuan teknis dan keterampilan kepemimpinan melalui kolaborasi dan pembelajaran berkelanjutan.

1.5.2 Deskripsi Studi Independen

a) Bidang Studi Independen

Pada kegiatan studi independen course yang diikuti yaitu UI/UX Research & Design dimana pada course ini belajar Membangun pemahaman yang kuat tentang prinsip dasar UI/UX serta melakukan riset untuk memahami kebutuhan pengguna adalah langkah awal yang krusial dalam merancang sebuah produk.

b) Lokasi Kegiatan

Kegiatan dilakukan secara online sehingga dapat dikerjakan dari mana saja.

c) Skema Kegiatan

Task	Start	End	Duration
Task 1	14/08/2024	14/09/2024	1 month
Task 2	14/09/2024	14/10/2024	1 month
Task 3	14/10/2024	14/11/2024	1 month
Task 4	14/11/2024	14/12/2024	1 month
Task 5	14/12/2024	14/01/2025	1 month
Task 6	14/01/2025	14/02/2025	1 month
Task 7	14/02/2025	14/03/2025	1 month
Task 8	14/03/2025	14/04/2025	1 month
Task 9	14/04/2025	14/05/2025	1 month
Task 10	14/05/2025	14/06/2025	1 month
Task 11	14/06/2025	14/07/2025	1 month
Task 12	14/07/2025	14/08/2025	1 month
Task 13	14/08/2025	14/09/2025	1 month
Task 14	14/09/2025	14/10/2025	1 month
Task 15	14/10/2025	14/11/2025	1 month
Task 16	14/11/2025	14/12/2025	1 month
Task 17	14/12/2025	14/01/2026	1 month
Task 18	14/01/2026	14/02/2026	1 month
Task 19	14/02/2026	14/03/2026	1 month
Task 20	14/03/2026	14/04/2026	1 month
Task 21	14/04/2026	14/05/2026	1 month
Task 22	14/05/2026	14/06/2026	1 month
Task 23	14/06/2026	14/07/2026	1 month
Task 24	14/07/2026	14/08/2026	1 month
Task 25	14/08/2026	14/09/2026	1 month
Task 26	14/09/2026	14/10/2026	1 month
Task 27	14/10/2026	14/11/2026	1 month
Task 28	14/11/2026	14/12/2026	1 month
Task 29	14/12/2026	14/01/2027	1 month
Task 30	14/01/2027	14/02/2027	1 month
Task 31	14/02/2027	14/03/2027	1 month
Task 32	14/03/2027	14/04/2027	1 month
Task 33	14/04/2027	14/05/2027	1 month
Task 34	14/05/2027	14/06/2027	1 month
Task 35	14/06/2027	14/07/2027	1 month
Task 36	14/07/2027	14/08/2027	1 month
Task 37	14/08/2027	14/09/2027	1 month
Task 38	14/09/2027	14/10/2027	1 month
Task 39	14/10/2027	14/11/2027	1 month
Task 40	14/11/2027	14/12/2027	1 month
Task 41	14/12/2027	14/01/2028	1 month
Task 42	14/01/2028	14/02/2028	1 month
Task 43	14/02/2028	14/03/2028	1 month
Task 44	14/03/2028	14/04/2028	1 month
Task 45	14/04/2028	14/05/2028	1 month
Task 46	14/05/2028	14/06/2028	1 month
Task 47	14/06/2028	14/07/2028	1 month
Task 48	14/07/2028	14/08/2028	1 month
Task 49	14/08/2028	14/09/2028	1 month
Task 50	14/09/2028	14/10/2028	1 month
Task 51	14/10/2028	14/11/2028	1 month
Task 52	14/11/2028	14/12/2028	1 month
Task 53	14/12/2028	14/01/2029	1 month
Task 54	14/01/2029	14/02/2029	1 month
Task 55	14/02/2029	14/03/2029	1 month
Task 56	14/03/2029	14/04/2029	1 month
Task 57	14/04/2029	14/05/2029	1 month
Task 58	14/05/2029	14/06/2029	1 month
Task 59	14/06/2029	14/07/2029	1 month
Task 60	14/07/2029	14/08/2029	1 month
Task 61	14/08/2029	14/09/2029	1 month
Task 62	14/09/2029	14/10/2029	1 month
Task 63	14/10/2029	14/11/2029	1 month
Task 64	14/11/2029	14/12/2029	1 month
Task 65	14/12/2029	14/01/2030	1 month
Task 66	14/01/2030	14/02/2030	1 month
Task 67	14/02/2030	14/03/2030	1 month
Task 68	14/03/2030	14/04/2030	1 month
Task 69	14/04/2030	14/05/2030	1 month
Task 70	14/05/2030	14/06/2030	1 month
Task 71	14/06/2030	14/07/2030	1 month
Task 72	14/07/2030	14/08/2030	1 month
Task 73	14/08/2030	14/09/2030	1 month
Task 74	14/09/2030	14/10/2030	1 month
Task 75	14/10/2030	14/11/2030	1 month
Task 76	14/11/2030	14/12/2030	1 month
Task 77	14/12/2030	14/01/2031	1 month
Task 78	14/01/2031	14/02/2031	1 month
Task 79	14/02/2031	14/03/2031	1 month
Task 80	14/03/2031	14/04/2031	1 month
Task 81	14/04/2031	14/05/2031	1 month
Task 82	14/05/2031	14/06/2031	1 month
Task 83	14/06/2031	14/07/2031	1 month
Task 84	14/07/2031	14/08/2031	1 month
Task 85	14/08/2031	14/09/2031	1 month
Task 86	14/09/2031	14/10/2031	1 month
Task 87	14/10/2031	14/11/2031	1 month
Task 88	14/11/2031	14/12/2031	1 month
Task 89	14/12/2031	14/01/2032	1 month
Task 90	14/01/2032	14/02/2032	1 month
Task 91	14/02/2032	14/03/2032	1 month
Task 92	14/03/2032	14/04/2032	1 month
Task 93	14/04/2032	14/05/2032	1 month
Task 94	14/05/2032	14/06/2032	1 month
Task 95	14/06/2032	14/07/2032	1 month
Task 96	14/07/2032	14/08/2032	1 month
Task 97	14/08/2032	14/09/2032	1 month
Task 98	14/09/2032	14/10/2032	1 month
Task 99	14/10/2032	14/11/2032	1 month
Task 100	14/11/2032	14/12/2032	1 month

Gambar 1.1 Skema kegiatan

d) Durasi Kegiatan

Kegiatan studi independen course UI/UX Research & Design dilaksanakan selama 5 bulan yang dimulai dari tanggal 14 Agustus 2024 dan berakhir pada tanggal 31 Desember 2023.

e) Tahapan Seleksi Penerimaan kegiatan

Untuk mengikuti kegiatan studi independen course UI/UX Research & Design ada beberapa syarat yang harus dipenuhi antara lain yaitu berstatus sebagai mahasiswa aktif, memiliki akun kampus merdeka, mengupload berkas administrasi seperti surat rekomendasi, surat pernyataan tanggung jawab mutlak, transkrip nilai serta curriculum vitae dan mengikuti tahap seleksi yang diadakan oleh mitra berupa mengerjakan logic test dan pengerjaan kuesioner modal belajar.