

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Finansial yaitu salah satu aspek terpenting untuk sebuah individu, bisnis, maupun organisasi. Finansial adalah istilah mengenai (urusan) keuangan [1]. Keuangan dapat diartikan sebagai sebagai penyediaan uang pada waktu saat dibutuhkan [2]. Keuangan memainkan peran penting dalam pembentukan, pertumbuhan dan keberlanjutan bisnis [3]. Dapat dikatakan bahwa keuangan adalah bahan bakar bisnis saat ini, tetapi manajemennya sama pentingnya agar organisasi muncul dengan sukses.

Manajemen keuangan berarti perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian kegiatan keuangan, seperti: pengadaan dan penggunaan aset organisasi [4]. Manajemen keuangan sangat berpengaruh dalam pengambilan keputusan. Keputusan keuangan melibatkan perolehan dana dan kemudian mengalokasikannya untuk tujuan tertentu [5]. Keputusan di bidang keuangan pada dasarnya menyangkut keputusan investasi atau *investment decision* (bagaimana penggunaan dana untuk investasi), keputusan pemenuhan kebutuhan dana atau *financing decision* (bagaimana dana diperoleh), dan keputusan pendistribusian laba atau keuntungan atau yang disebut *distribution decision* atau *dividend policy* [6].

Sementara sebagian besar layanan keuangan telah pindah ke ranah digital. Digitalisasi dapat mengurangi gesekan di setiap langkah sepanjang masa siklus layanan keuangan [7]. Aplikasi *financial personal assistant* memiliki potensi

untuk mendukung pengelolaan mandiri dan menjawab permasalahan manajemen keuangan yang sering dialami oleh banyak orang.

Dalam pengembangan aplikasi *financial personal assistant* juga perlu diperhatikan dari segi antarmuka penggunaannya. Untuk membangun antarmuka pengguna pada aplikasi seluler interaktif dengan pengguna, seorang desainer harus fokus pada pengalaman pengguna untuk membuat aplikasi menarik dan berfungsi dengan baik sesuai dengan keinginan pengguna [8]. Sebelum menjadi sebuah aplikasi, desain antarmuka terlebih dahulu melalui tahapan *prototype*. Dengan membuat produk akhir berdasarkan *prototype* akan dihasilkan produk akhir yang sesuai dengan keinginan kita [9].

Karena pada tahapan *prototype* diperlukan adanya evaluasi desain terhadap *prototype* yang dibuat untuk produk akhir tersebut. Evaluasi ini berguna untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan dalam penelitian ini, dan juga untuk mendapatkan produk akhir yang sesuai dengan kebutuhan pengguna maka perlu dilakukan evaluasi. Pengguna dapat menemukan permasalahan dan mempertimbangkan perubahan selama aplikasi masih berbentuk *prototype*. Memberikan hasil yang lebih akurat dari pada perkiraan sebelumnya, karena fungsi yang diinginkan dan kerumitannya sudah dapat diketahui dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengevaluasi *prototype* aplikasi *financial personal assistant* MyIFA menggunakan *The Post-Study System Usability Questionnaire*

(PSSUQ) untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna oleh pengguna untuk mengetahui *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna?

2. Bagaimana mengevaluasi *prototype* aplikasi *financial personal assistant* MyIFA menggunakan metode wawancara *Heuristic Evaluation* (HE) oleh *expert* agar dapat menemukan permasalahan dan memberikan solusi rekomendasi desain baru pada antarmuka pengguna aplikasi *financial personal assistant* MyIFA?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan yang ditentukan agar hasil yang dicapai dapat difokuskan tujuan utamanya:

1. Obyek penelitian ini adalah *prototype design visual* antarmuka dari aplikasi *financial personal assistant* MyIFA.
2. Atribut *usability testing* yang diukur ada 4 yaitu: *efektifitas*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*.
3. Penggunaan metode *The Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) sebagai *usability testing* atribut *satisfaction*.
4. Kriteria/ indikator dilakukan evaluasi berdasarkan pada PSSUQ *items*: *kogunaan system* (*Sysuse*), *kualitas informasi* (*Infoqual*), *kualitas antarmuka* (*Interqual*), dan *kepuasan secara keseluruhan* (*Overall*).
5. Wawancara menggunakan metode *Heuristic Evaluation* (HE) untuk menemukan masalah dan solusi rekomendasi desain baru.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi *prototype* dari antarmuka pengguna aplikasi financial personal assistant MyIFA adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna (*satisfaction*) untuk mengetahui *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.
2. Menemukan nilai dan deskripsi permasalahan pada desain antarmuka pengguna aplikasi *financial personal assistant* MyIFA serta memberikan rekomendasi desain yang baru.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan ilmu, diantaranya mengetahui cara melakukan *usability testing* atribut *satisfaction* dengan metode PSSUQ dan wawancara dengan metode HE yang baik dan benar serta dapat menerapkannya agar memudahkan dalam proses pemakaian aplikasi nantinya. Dan juga manfaat untuk pengguna yaitu dapat meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi serta dapat memenuhi kebutuhan pengguna dari segi antarmuka pengguna.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan Studi Literatur, Studi literatur ini dilakukan terhadap teori ataupun metode-metode yang berkaitan dengan penelitian ini. Sumber studi literatur yang digunakan berasal dari buku, jurnal, laporan penelitian, tesis yang sudah ada, maupun hasil pencarian dari web.

1.6.2 Metode Evaluasi

Evaluasi dibagi menjadi tiga langkah yaitu usability testing, pengisian kuesioner, dan wawancara.

1.6.2.1 Usability Testing

Dalam melaksanakan *usability testing*, responden akan menggunakan *smartphone* atau PC yang dimiliki oleh masing-masing responden dan mengakses pada tautan *maze design* yang diberikan oleh peneliti yang telah memiliki fitur untuk memantau aktivitas partisipan selama melakukan evaluasi. *Usability testing* dijalankan untuk mengukur komponen efektifitas, *efficiency*, *errors* dan komponen *satisfaction*.

1.6.2.2 Pengisian Kuesioner PSSUQ

Kemudian dilakukan pengisian kuesioner untuk mengukur komponen *satisfaction* menggunakan PSSUQ V3. Pengisian kuesioner yang dilakukan ini, dilakukan oleh responden setelah responden menjalani studi *usability* [8]. PSSUQ memiliki instrument atau item pertanyaan sebanyak 16 butir, dengan sistem penilaian menggunakan 7 poin skala pada setiap pertanyaannya, dengan skor terendah yaitu 1 yang menyatakan sangat setuju dan skor tertinggi yaitu 7 yang menyatakan sangat tidak setuju [10]. PSSUQ memiliki 4 kategori yaitu: Sysuse

(*System Usefulness*), Infoqual (*Information Quality*), Intqual (*Interface Quality*), dan *Overall*.

1.6.2.3 Wawancara HE

Setelah pengisian kuesioner selesai, peneliti kemudian melakukan wawancara dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* terhadap *expert* untuk mengetahui masalah-masalah apa saja yang mereka alami selama menjalankan skenario tugas-tugas pada *usability testing*. Pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan yang berkaitan dengan 10 prinsip *heuristic*, saat menggunakan *prototype* aplikasi *financial personal assistant* MyIFA, pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman seperti kendala atau permasalahan ketika menggunakan *prototype* aplikasi *financial personal assistant*, serta pertanyaan yang terkait dengan pendapat tentang saran untuk memberikan ide atau solusi dari permasalahan dalam meningkatkan kualitas *prototype* aplikasi *financial personal assistant* MyIFA ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam menulis skripsi, naskah penulis akan menyusunnya kedalam lima bab, dimana pada setiap babnya terdapat sub-bab tersendiri. Urutan naskah skripsi ini secara singkatnya dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai pengetahuan yang menjadi dasar teori yang berhubungan dan dipergunakan dalam mendukung pokok pembahasan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian ini dan alur dari penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis hasil dari evaluasi terhadap prototype aplikasi financial personal assistant dan pembahasan mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap prototype aplikasi financial personal assistant.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan dari penelitian ini.