

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, sikap konsumtif masyarakat semakin meningkat seiring dengan kebutuhan setiap individu yang semakin beragam. Setiap individu diharuskan dapat mengatur keuangan pribadi agar dapat mewujudkan tujuan yang ingin dicapai. Setiap individu juga perlu sadar akan pentingnya membuat perencanaan keuangan jangka pendek maupun jangka panjang untuk mengontrol keuangannya. Dengan keuangan yang teratur, maka setiap individu dapat mewujudkan tujuan-tujuan hidupnya serta menentukan prioritas keuangan sesuai kebutuhan masing-masing.

Aplikasi manajemen keuangan adalah sebuah aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengelola dan mengatur keuangan untuk berbagai jenis kebutuhan, baik kebutuhan pribadi, instansi, hingga bisnis. Aplikasi manajemen keuangan dapat mencatat setiap transaksi keuangan yang dilakukan dan membantu pengguna memonitor pemasukan maupun pengeluarannya, serta menampilkan laporan keuangan dari transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna.

User Interface dan *User Experience* (UI/UX) sangatlah penting dalam membangun suatu aplikasi [5]. Hal ini dikarenakan sebuah aplikasi haruslah terlihat rapi dan terorganisir serta memperhatikan kenyamanan pengguna. Selain itu, *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) haruslah sesuai dengan kebutuhan dari para pengguna atau *user* dari aplikasi yang dibangun. *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas aplikasi yang akan dibangun dimulai dari tampilan, fitur-fitur, dan kebutuhan lainnya [11].

Aplikasi yang bagus seharusnya memiliki struktur *interface* yang baik, dengan *User Experience* yang baik pula. Hal ini sangatlah berpengaruh terhadap pengalaman pengguna. Penggunaan metode *Five Planes* sangatlah cocok untuk

proses perancangan aplikasi manajemen keuangan ini agar dapat mencapai hasil *prototype* yang baik serta memperoleh nilai *usability* yang maksimal [12]. Menurut J.J Garrett [10], sebuah produk digital akan memiliki *User Experience* yang baik apabila dibangun berdasarkan 5 elemen seperti pada metode *Five Planes*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang *prototype* design aplikasi manajemen keuangan untuk mempermudah user dalam mengatur keuangannya dengan baik dan benar.
- b. Bagaimana merancang *prototype* design aplikasi yang membuat user merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi manajemen keuangan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka untuk batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan design *prototype* aplikasi ini berbasis mobile.
- b. Perancangan design *prototype* menggunakan aplikasi Figma.
- c. Hasil akhir dari penelitian berupa design *prototype* aplikasi manajemen keuangan berbasis mobile.
- d. Pengujian nilai *usability* menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah membangun *prototype* aplikasi

manajemen keuangan untuk memenuhi kebutuhan *request* dan pengembangan dari CV. Media Inovasi Berkarya.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literatur

Mengumpulkan data-data terkait yang berasal dari berbagai literatur yang berbentuk buku, data internet, jurnal-jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional sebagai penunjang untuk masalah yang sedang dibahas.

2. Metode Wawancara

Dilakukan melalui sesi tanya jawab dengan beberapa Individu untuk kemudian dilakukan analisis terhadap *User Experience* dan *User Persona*.

1.5.2 Tahapan Penelitian

1. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi manajemen keuangan menggunakan metode Five Planes.

2. Pengujian

Tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan pengujian dengan mencoba memberikan *task*/tugas kepada subjek *persona*.

3. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil dari tahap pengujian dimana hasil analisis ini akan menunjukkan tingkat usability aplikasi manajemen keuangan yang telah dirancang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disini bermanfaat mempermudah dan mengetahui pembahasan yang ada dalam skripsi secara menyeluruh, maka dari itu sangat perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman skripsi.

Dalam penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, intisari dan abstract.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terbagi atas beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

✓ BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metodologi 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 METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi manajemen keuangan.

✓ **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil rancangan yang dianalisis dan pembahasan mengenai hasil analisis.

✓ **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab akhir ini berisi tentang hasil dan kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil implementasi sistem, serta saran yang dapat menjadi masukan agar hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

