

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Partisipasi dalam kompetisi akademik tingkat nasional merupakan salah satu langkah strategis bagi mahasiswa untuk mengukur kompetensi dan mengasah daya saing sebelum terjun ke dunia profesional [1]. Kompetisi tidak hanya berfungsi sebagai ajang pembuktian prestasi, tetapi juga sebagai wadah untuk menguji relevansi teori yang dipelajari di bangku perkuliahan dengan kebutuhan nyata di masyarakat. Melalui kompetisi, mahasiswa dituntut untuk berpikir kritis, berinovasi di bawah tekanan, serta melatih kemampuan kolaborasi tim (teamwork) dan penyelesaian masalah (problem solving) yang kompleks [2]. Pengalaman ini menjadi nilai tambah yang krusial untuk membentuk mentalitas juara dan kesiapan kerja di industri teknologi yang dinamis [2].

Dalam kerangka pengembangan inovasi melalui kompetisi inilah, penulis mengangkat isu krusial yang dihadapi masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda, yaitu krisis kesehatan finansial [3]. Di tengah pesatnya era digital, rendahnya literasi keuangan menjadi ancaman serius. Data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2022 mengonfirmasi bahwa tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai 49,68% [4].



Gambar 1. 1 Grafik Tingkat Literasi dan Inklusi Keuangan di Indonesia

Kondisi ini diperparah oleh perilaku konsumtif Generasi Z, di mana riset Katadata Insight Center menyoroti bahwa 56,6% dari mereka jarang atau bahkan tidak pernah mengalokasikan dana khusus untuk menabung [4]. Fenomena ini

menunjukkan adanya urgensi untuk menghadirkan solusi teknologi yang tidak hanya canggih, tetapi juga mampu membentuk perilaku finansial yang positif.



Gambar 1. 2 Perilaku Dalam Pengelolaan Keuangan Gen Z

Menjawab tantangan tersebut dalam ajang kompetisi, dikembangkanlah aplikasi "Seimbang.in", sebuah sistem manajemen keuangan cerdas yang mengintegrasikan konsep Desain Perilaku *Behavioral Design* dan Gamifikasi. Aplikasi ini dirancang bukan sekadar sebagai alat pencatat transaksi, melainkan sebagai mitra berpikir atau *thinking partner* bagi mahasiswa [5]. Dengan memanfaatkan fitur unggulan seperti pencatatan otomatis berbasis Optical Character Recognition (OCR) dan AI Financial Advisor, Seimbang.in bertujuan memberikan kendali finansial kembali ke tangan penggunanya, sekaligus mengedukasi mereka untuk menghindari keputusan impulsif melalui interaksi antarmuka yang *motivational* dan terukur.

Inisiatif pengembangan aplikasi ini dilakukan oleh tim Bentar Mikir Dulu dari Universitas Amikom Yogyakarta untuk diikutsertakan dalam kompetisi GENETIC (Generasi Teknologi Informasi Competition) 2025 yang diselenggarakan oleh Universitas Semarang. Dalam kompetisi ini, Seimbang.in berhasil membuktikan keunggulan inovasinya dengan meraih predikat Juara 1 dalam kategori Innovation System. Pencapaian ini menjadi validasi penting bahwa solusi yang ditawarkan memiliki relevansi kuat terhadap masalah literasi keuangan

dan berpotensi memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi generasi muda di Indonesia [6].

1.2. Rumusan Masalah

Rendahnya literasi keuangan di kalangan Generasi Z menuntut adanya solusi digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu membentuk kebiasaan positif secara efektif [7]. Aplikasi manajemen keuangan konvensional seringkali gagal karena tingginya hambatan dalam pencatatan transaksi dan kurangnya bimbingan yang personal [8]. Di sisi lain, penerapan Desain Perilaku dan Gamifikasi menawarkan peluang untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan berdampak [9].

Berdasarkan gambaran umum tersebut, maka dirumuskan tiga pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan prinsip Desain Perilaku dan elemen Gamifikasi pada aplikasi Seimbang.in dapat dirancang untuk mendorong pembentukan kebiasaan finansial yang positif pada mahasiswa?
2. Bagaimana peran *design system* dalam menjaga konsistensi visual dan meningkatkan *usability* pada desain aplikasi finansial digital?
3. Bagaimana dokumentasi desain disusun dan digunakan sebagai alat komunikasi untuk mendukung proses handoff dari desainer kepada software developer, serta memastikan implementasi desain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar pembahasan dalam laporan ini tetap fokus dan mendalam, maka ruang lingkup masalah dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas implementasi Desain Perilaku dan Gamifikasi dari perspektif perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi Seimbang.in.
2. Penelitian difokuskan pada tiga aspek utama:

- a. Proses perancangan untuk membentuk kebiasaan, dan efisiensi pengalaman pengguna.
 - b. Pengembangan *design system* untuk menjaga konsistensi visual dan usability.
 - c. Komunikasi dan dokumentasi desain untuk mencapai kolaborasi tim yang baik.
3. Penelitian tidak menganalisis aspek teknis secara mendalam seperti arsitektur backend, algoritma Artificial Intelligence (AI), atau efisiensi teknologi OCR yang digunakan.
 4. Validasi desain tidak dilakukan melalui user testing langsung terhadap calon pengguna umum, melainkan melalui proses review internal oleh tim terkait. Dengan demikian, hasil desain yang dianalisis adalah berdasarkan iterasi internal dan pengujian teknis.
 5. Validasi dari desain dan konsep aplikasi didasarkan pada hasil penilaian dan pencapaian dalam kompetisi GENETIC 2025, bukan melalui studi longitudinal atau user testing jangka panjang terhadap perubahan perilaku pengguna.

1.4. Tujuan

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis implementasi prinsip Desain Perilaku dan Gamifikasi dalam perancangan aplikasi Seimbang.in untuk mendukung pembentukan kebiasaan finansial yang sehat.
2. Menganalisis peran *design system* dalam menjaga konsistensi visual dan meningkatkan kemudahan penggunaan (usability) pada antarmuka aplikasi dan tim pengembang dalam mendukung proses implementasi aplikasi digital.
3. Menganalisis implementasi desain pada fitur-fitur inti aplikasi untuk memastikan kemudahan penggunaan (usability) dan kemampuannya dalam menyajikan informasi finansial yang bermanfaat bagi pengguna.