

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pertumbuhan era digitalisasi, hampir seluruh susunan warga mau tidak mau wajib mengikuti arus pertumbuhan tersebut[1]. Salah satunya dengan mengelola keuangan. Guna mencapai tujuan keuangan, seorang perlu mengelola keuangan. Seseorang selalu dihadapkan pada ketidakpastian mengenai apa yang mungkin terjadi dalam hidup mereka. Oleh karena itu, diperlukan suatu perencanaan keuangan sebagai langkah antisipatif untuk mengatasi hal tersebut[2]. Keuangan merupakan aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam konteks yang lebih luas. Pengelolaan keuangan yang efektif tidak hanya menjadi kebutuhan bagi perusahaan atau organisasi, tetapi juga menjadi keharusan bagi individu. Tingkat pemahaman keuangan yang kurang dapat menyebabkan seseorang membuat keputusan keuangan berdasarkan spekulasi, bukan berdasarkan analisis data historis. Jika keputusan tersebut ternyata keliru atau tidak tepat, dapat berdampak negatif pada kestabilan keuangan individu di masa mendatang[3]. Masalah tersebut bisa diatasi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi manajemen keuangan yang menawarkan beragam fitur untuk melihat historis pengeluaran dan pemasukan keuangan dalam periode tertentu, salah satunya adalah aplikasi Sepran : *Expenses Manager*.

Sepran adalah aplikasi keuangan berbasis *mobile* yang didirikan pada tahun 2019 oleh Bapak Sepran Ashari. Aplikasi ini dikembangkan pemiliknya sendiri di Omah Joglo, Gg. Pakel No.35 RT 15 RW 40, Kutu Dukuh, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284. Aplikasi ini dapat membantu dalam mencatat pengeluaran atau pemasukan, serta hutang/piutang secara digital. Dari hasil pencatatan tersebut, pengguna aplikasi dapat melihat laporan transaksi selama periode tertentu. Pada Gambar 1.1 menunjukkan hasil kuesioner yang disebar penulis kepada 1000 *user* dan 30 diantaranya digunakan untuk bahan penelitian ini. Pemilihan 30 *user* ini didasari dari buku yang berjudul “Measuring The User Experience” yang menyatakan bahwa

banyak orang berpendapat bahwa Anda perlu minimal 30 peserta untuk mulai melihat kegunaan data[4].



Gambar 1.1 Gambar Hasil Kuesioner

Penjelasan tentang jawaban responden mengenai aplikasi bernama Sepran melalui kuesioner disimpulkan memiliki beberapa kekurangan diantaranya yaitu Tidak bisa menyambungkan berbagai *e-wallet* didalam aplikasi dan hanya terdapat fitur input pemasukan dan pengeluaran secara manual, Warna pengeluaran yang berwarna hitam sedangkan kebutuhan user menggunakan warna merah, *Font Size* dan *icon* yang terlalu kecil.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka akan dilakukan redesign aplikasi Sepran untuk memenuhi kebutuhan *user*. Metodologi redesign aplikasi ini menggunakan penerapan metode Design Thinking dan *System Usability Scale*(SUS) untuk menilai tingkat keberhasilan antarmuka yang telah dirancang. Ada beberapa metodologi redesign aplikasi diantaranya *User Centered Design*(UCD) dan *Design Thinking*. Metode UCD adalah metode desain yang

menempatkan satu atau lebih user dalam proses desain system, UCD berfokus pada pada pemahaman calon pengguna dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu, seperti jenis kelamin atau rentang usia[5]. Adapun Metode Design Thinking adalah suatu pendekatan untuk menyelesaikan masalah secara analitis melalui proses kreatif yang mendorong pengguna untuk bereksperimen, merancang dan membuat solusi untuk masalah tersebut dan mendapatkan umpan balik yang paling efisien dan efektif[1]. Design thinking dinilai cepat dalam mengembangkan dan menguji beberapa solusi yang akan dilakukan hingga tahap terakhir(Razzouk & Shute, 2012)[6].

Design Thinking tidak hanya mengutamakan apa yang dilihat dan dirasakan, tetapi juga berfokus pada pengalaman *user* dalam menggunakan aplikasi[7]. Pendekatan ini disebut sebagai suatu proses pemikiran menyeluruh yang fokus pada penciptaan solusi, dimulai dengan tahap berempati terhadap kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human-centered*). Pendekatan ini bertujuan mencapai inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya (Ar Razi, Mutiaz Rizky, & Setiawan, 2018)[8]. Pemilihan *Design Thinking* disebabkan oleh penggunaannya dalam menemukan solusi untuk masalah yang belum jelas atau belum diketahui (Dam & Siang, 2020)[9]. Dalam penelitian ini, masalah yang akan diatasi belum diketahui, sehingga dilakukan distribusi kuesioner untuk memperoleh wawasan mengenai permasalahan dari pengguna. Setelah itu akan dianalisis nilai keberhasilan sesudah dilakukan redesign dan sebelum dilakukan *redesign*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada konteks di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi Sepran belum dapat disambungkan kepada e-wallet sehingga hanya bisa input pemasukan dan pengeluaran secara manual
2. Aplikasi Sepran memiliki *Font Size* dan *icon* seperti *icon* Riwayat dan *icon* di dalam menu setting yang terlalu kecil.
3. Aplikasi sepran memiliki warna pengeluaran yang berwarna hitam sedangkan kebutuhan user menggunakan warna merah.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, pertanyaan penelitian yang akan diperoleh adalah:

1. Bagaimana metode *Design Thinking* dalam menganalisis dan merancang aplikasi Sepran ?
2. Bagaimana hasil antarmuka (*interface*) yang diukur menggunakan SUS sesudah dilakukan *redesign* ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, diperoleh batasan-batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi Sepran hanya dapat menginputkan secara manual
2. Aplikasi Sepran terdapat *font size* dan *icon* yang terlalu kecil.
3. Aplikasi Sepran memiliki warna pengeluaran yang berwarna hitam sedangkan kebutuhan user menggunakan warna merah

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dituliskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis dan merancang antarmuka (*interface*) aplikasi Sepran menggunakan metode Design Thinking.
2. Mengukur tingkat keberhasilan antarmuka (*interface*) dengan *System Usability Scale* (SUS).

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian sebagaimana dijelaskan sebelumnya, maka dapat diperoleh pemahaman mengenai manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Aplikasi Sepran bermanfaat bagi Bapak Sepran untuk pengembangan aplikasi.

2. Dengan menggunakan Design Thinking dapat menciptakan inovasi dalam analisis dan perancangan ulang aplikasi Sepran. Sehingga dengan penelitian ini dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan user.
3. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya dalam merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), serta untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan antarmuka (*interface*) menggunakan *System Usability Scale* (SUS).