

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dewasa ini dunia mulai berkembang dengan cepat terutama dalam bidang teknologi. Perkembangan ini dirasakan dengan munculnya mata uang kripto pada keuangan dunia secara global. Mata uang kripto atau *Cryptocurrency* memiliki keunikan tersendiri dan merupakan mata uang yang sangat berbeda dengan mata uang (fisik) fiat yang biasa kita kenal. Mata uang kripto diatur dalam *decentralized network* atau bisa juga disebut *Blockchain* yang merupakan buku besar untuk menyimpan catatan transaksi kripto yang terjadi secara global. *Blockchain* juga didesain untuk mencegah pengeluaran ganda, sehingga transaksi yang dilakukan lebih terjaga. [1] *Blockchain* menyimpan basisdata dari transaksi yang disimpan secara kronologis oleh sejumlah jaringan komputer. Setiap *Blockchain* dienkripsi dan diorganisir menjadi sejumlah data yang bisa juga disebut “*Blocks*”, yang dimana setiap *Block* ini menyimpan informasi transaksi yang merupakan referensi dari *Block* terdahulu. [2] Hal ini tentunya membuat *Cryptocurrency*, yang didefinisikan sebagai uang digital di era digital (*digital cash in the digital age*), dipandang sebagai revolusi dalam metode pembayaran yang sangat efisien dan efektif, valid, aman, dan terdesentralisasi di seluruh dunia. [3]

Mata uang kripto tidak memiliki bentuk fisik, dan hanya dapat disimpan pada dompet digital khusus. Dompet kripto ini adalah perangkat lunak yang menyimpan kunci publik dan pribadi dan menggunakan *blockchain* untuk mengirim dan menerima uang kripto.[4] Pada tahun 2018 diprediksi bahwa dompet digital untuk kripto akan mengalami kenaikan, sedangkan dompet fisik akan berkurang penggunaannya. Berdasarkan hasil penelitiannya, Jokić menyimpulkan bahwa dompet digital sangat aman dan sesuai karena biaya tambahan yang rendah daripada ketika melakukan pembayaran menggunakan uang fisik. [5] Hampir semua mata uang kripto memiliki karakteristik *decentralized*, yang artinya mereka tidak dikontrol oleh pemerintah maupun Bank Sentral. Dengan kata lain mata uang kripto

tidak akan terkena dampak dari inflasi dan kekacauan ekonomi dari aktifitas pemerintah atau bank. [6]

Saat ini, dompet digital kripto sudah diimplementasikan pada perangkat mobile dan sudah mampu melakukan transaksi dan operasi lain seperti *swap* yaitu kegiatan untuk melakukan konversi jenis koin kripto. Sebagai contoh aplikasi dompet kripto adalah Trust Wallet, yang menyediakan layanan *Hot Wallet* dan mendukung lebih dari 160 ribu aset kripto dan *blockchain*. [7]

Walaupun dompet kripto ini sudah mampu menarik perhatian pengguna secara luas, dompet kripto masih belum dapat dengan efektif digunakan untuk kebutuhan transaksi sehari-hari. Untuk itulah muncul terobosan baru yang bernama *Crypto Debit Card*. Kegunaan dari *Crypto Debit Card* itu sendiri adalah menangani kebutuhan transaksi sehari-hari seperti membeli kopi di kafe dan lain lain, dengan menggunakan aset kripto yang dikonversi secara otomatis menjadi mata uang konvensional untuk melakukan pembayaran. [8] *Crypto Debit Card* ini memanglah mampu menambah penggunaan mata uang kripto di dunia nyata, namun keamanan dari *Crypto Debit Card* tidak lebih aman dan juga memiliki kemungkinan untuk menghabiskan lebih banyak uang dari pada kartu debit biasa dikarenakan biaya *platform*. [9]

Oleh karena itu, PT Gerbang Asset Nusantara memiliki sebuah visi untuk membuat sebuah *platform* kripto *hybrid* yang memungkinkan pengguna untuk memiliki aset kripto dan juga uang fiat dalam satu platform mobile. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat melakukan transaksi sehari-hari dengan menggunakan aset kripto maupun uang fiat. Aplikasi dompet kripto ini menawarkan solusi yang menghilangkan pembatas mata uang kripto dalam bertransaksi dunia nyata.

Pada penelitian ini, penulis akan membuat *prototype* aplikasi dompet kripto dengan metode *UX Design Thinking* yang merupakan proses berulang dengan mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal. [10] Pada tahap terakhir penelitian ini, akan dilakukan *Usability Testing* menggunakan metode UEQ (*User Experience*

Questionnaire) untuk mengetahui kepuasan pengguna. UEQ (*User Experience Questionnaire*) dipilih karena memungkinkan penilaian yang cepat untuk mendapatkan informasi pengalaman pengguna [11]. Metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) merupakan metode mencakup keseluruhan kesan pengguna [12] sehingga diharapkan penilaian yang dilakukan akan lebih akurat dan lengkap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah diperlukannya *prototype* aplikasi dompet digital kemudian melakukan evaluasi menggunakan UEQ untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna (*User Experience*) dari *prototype* yang telah dirancang.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Merancang *prototype* aplikasi *mobile* dompet kripto yang interaktif.
2. Mengukur *Usability* dari *prototype* aplikasi *mobile* dompet kripto menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*).

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, untuk mewujudkan penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang ada maka batasan-batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan metode *Design Thinking* pada perancangan *prototype* aplikasi dompet kripto.
2. Aplikasi dompet kripto dirancang berbasis *mobile*.
3. Pengujian *prototype* dilakukan sebanyak satu kali.
4. Pengujian dilakukan terhadap minimal 35 partisipan.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, manfaat yang akan didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tahap awal dalam pengembangan aplikasi *mobile* dompet kripto oleh PT Gerbang Asset Nusantara.
2. Menghasilkan *prototype* yang mudah digunakan.