



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mahasiswa umumnya adalah individu yang sedang menuntut ilmu di perguruan tinggi dan usianya rata-rata berada pada masa remaja akhir, hingga masa dewasa awal (18 sampai 22 tahun). Pada fase ini, seorang individu mengalami fase transisi dari remaja menuju dewasa muda yang mandiri dan memiliki tanggung jawab lebih besar. Salah satu proses kemandirian juga terjadi ketika orang tua memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam mengatur keuangan. Dari yang sebelumnya hanya uang untuk jajan saja, menjadi uang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan lain seperti transportasi, keperluan kuliah dan bahkan tabungan. Mahasiswa sebagai individu menuju mandiri perlu membiasakan perilaku mengatur keuangan. Arnett dan Tanner (2009) menjelaskan bahwa usia 18-25 tahun (saat seorang individu yang baru saja melewati masa remaja dan sedang menuju dewasa muda) adalah masa yang sangat berpotensi untuk mengubah karakter jika dibandingkan dengan fase hidup sebelum atau sesudahnya (hlm.42). Dengan membiasakan hidup mengatur keuangan sejak usia mahasiswa, kebiasaan ini akan terus berlanjut hingga tingkat kehidupan selanjutnya (dewasa sepenuhnya).

Pengaturan keuangan adalah sebuah proses seorang individu untuk mengatur uang yang dimilikinya untuk mencapai kepuasan secara ekonomi. (Kapoor, 2012: 2). Kepuasan ini dapat tercapai karena pengeluaran seseorang

lebih kecil daripada pemasukan, sehingga terdapat selisih positif yang dapat disimpan. Kapoor (2012) juga menyatakan bahwa jumlah tabungan yang sedikit akan menyebabkan tidak tercukupinya dana untuk keamanan finansial jangka panjang. Merencanakan pengeluaran secara efektif dan keputusan untuk menabung adalah dasar untuk menjadi individu yang bijak dalam mengatur keuangan pada masa sekarang dan kemakmuran finansial di masa depan (hlm.77). Mengatur keuangan juga dapat berdampak jangka panjang pada sikap masyarakat yang tidak konsumtif karena dapat mengatur skala prioritas dan menahan diri sendiri untuk membeli sesuatu yang tidak terlalu dibutuhkan. Safir Senduk (2009) dalam bukunya yang berjudul “Mengatur Pengeluaran Secara Bijak” mengatakan bahwa mengatur keuangan bukan berarti berhemat. Mengatur keuangan berarti mengatur agar jumlah pengeluaran tidak melebihi anggaran yang sudah ditentukan, dengan cara mengurangi konsumsi produk-produk yang kurang penting. Berhemat berarti menekan pengeluaran sesedikit mungkin agar jumlah pengeluaran lebih sedikit daripada seharusnya. Membiasakan mengatur keuangan sejak usia 18 sampai 22 tahun juga adalah “cara aman” untuk mencoba metode-metode mengatur keuangan karena kesalahan yang terjadi ketika praktik mengatur keuangan pada masa-masa ini masih bisa ditutupi melalui dana dari orang tua.

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan penulis tentang mengatur keuangan, 73% responden mengalami kehabisan uang saku sebelum waktunya dan harus meminta uang tambahan (kepada orang tua) atau meminjam kepada teman. Padahal seharusnya dengan pengelolaan keuangan yang baik, seseorang dapat menjalani hidup yang nyaman dan tetap memiliki tabungan. Dari 40 orang

responden, penulis menemukan bahwa 75% responden dapat menabung dengan jumlah uang saku pada saat ini tetapi hanya 42,5% yang menabung dengan cara menyisihkan di awal seperti dianjurkan oleh Safir Senduk dalam bukunya yang berjudul “Mengatur Keuangan Secara Bijak”. Tidak merencanakan keuangan adalah langkah awal menuju berhutang. Buku “Mengatur Keuangan Secara Bijak” juga menuliskan bahwa ketika seseorang tidak dapat mengendalikan pengeluarannya akan terjadi defisit (pengeluaran melebihi pemasukkan). Kondisi defisit akan memaksa seseorang untuk mengambil uang yang ada di dalam tabungan (simpanan). Defisit yang terus menerus akan membuat simpanan tidak lagi mendapatkan pemasukkan, dan pada saat tertentu akan habis. Keadaan habis ini akan membuat seseorang harus menjual hartanya hingga harus berhutang kepada kerabat atau saudara (Senduk, 2012: 36-37). Ketika simpanan habis seseorang akan mengalami kesulitan ketika harus melakukan pengeluaran yang besar dalam waktu singkat. Contohnya bagi mahasiswa adalah ketika tidak ada tabungan yang dapat diandalkan ketika harus mengeluarkan uang untuk keperluan kuliah yang biayanya cukup besar.

Mahasiswa pada saat ini hidup beriringan dengan teknologi informasi yang terus menerus berkembang. *Smartphone* sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat mudah diakses dan menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa. Hampir setiap kehidupan mahasiswa sekarang membutuhkan *smartphone*, mulai dari memulai hari (jam, alarm), komunikasi dengan teman dan keluarga, dan untuk mengakses internet secara cepat. Melalui teknologi ini mahasiswa dapat mengakses berbagai macam informasi dan

menggunakan berbagai macam aplikasi. Aplikasi pada *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara untuk membantu mahasiswa mengatur keuangan dan mendapatkan informasi seputar cara-cara mengatur keuangan. Dalam sebuah aplikasi, dapat disisipkan berbagai macam bentuk informasi (gambar, suara, tulisan, video) yang disampaikan secara interaktif sehingga mahasiswa dapat menggunakannya tanpa merasa bahwa mereka sedang “belajar”. *Smartphone* dapat menjadi sarana yang efektif karena fitur *reminder* yang dapat mengingatkan pengguna tentang suatu hal. Melalui aplikasi, pengguna tidak perlu berhitung dan mengingat rumus setiap kali ingin mencatat kondisi keuangan. Setiap penghitungan dan rumus dilakukan oleh *smartphone* melalui sistem penulisan bahasa pemrograman (*coding*).

Berdasarkan masalah-masalah di atas, yaitu kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengatur keuangan sehari-hari dan fakta bahwa pengaturan keuangan adalah sebuah kemampuan yang penting dan perlu dipelajari, serta kemudahan akses *smartphone* mengarahkan penulis untuk merancang karya dengan judul “*Perancangan Visual Mobile Application Mengelola Keuangan untuk Mahasiswa*”.

U M N

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas, penulis merumuskan masalah penelitian:

1. Bagaimana perancangan visual *mobile application* yang dapat membantu mahasiswa mengelola keuangan?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Perancangan *mobile application* dengan target sasaran mahasiswa, baik laki-laki maupun perempuan yang berusia 18-22 tahun. Target sasaran berdomisili di wilayah Jakarta dan Tangerang, hingga seluruh Indonesia. Mahasiswa berasal dari SES menengah ke atas, yang belum terbiasa dalam mengatur keuangannya. Target sasaran adalah mahasiswa yang mengandalkan *smartphone* untuk menunjang kehidupan sehari-hari, ingin belajar untuk mengatur keuangan atau ingin mengatur keuangan lebih baik lagi.
2. Informasi panduan mengatur keuangan diperuntukkan bagi pemula.
3. Media interaktif berupa *mobile application*, tetapi penulis hanya merancang *interface* dan tampilan visual dari *mobile application*. *Mobile application* yang dirancang hanya untuk OS Android.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat visual *mobile application* keuangan yang efektif dan efisien dalam memberikan informasi tentang mengatur keuangan kepada pengguna.
2. Perancangan ini adalah perancangan komprehensif untuk menguji kemampuan penulis untuk mendapatkan gelar sarjana desain.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, metode pengumpulan data secara kuantitatif dan secara kualitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu yang diambil secara acak. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012: 7). Dalam metode ini, setiap pengukuran harus dilakukan secara objektif agar tidak terjadi bias perspektif. Sebagai contoh: mengganti pilihan “sering”, “jarang”, “tidak pernah” dengan “5-7 kali/minggu”, “3-5 kali/minggu”, dan “1-2 kali/ minggu”.

Sementara itu, metode kualitatif adalah metode penelitian yang menekankan pada aspek pemahaman yang mendalam terhadap suatu masalah, bukan untuk menggeneralisasi. Metode ini mengkaji masalah secara kasus per kasus karena sifat satu masalah akan berbeda dengan sifat masalah lainnya. Sugiyono (2012) juga menyebutkan bahwa instrumen dalam penelitian kualitatif

adalah sang peneliti sehingga peneliti harus memiliki wawasan luas untuk dapat bertanya menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi objek agar menjadi lebih jelas dan bermakna (hlm.2-3).

Berdasarkan teori di atas, proses pengumpulan data dilakukan dalam beberapa cara sebagai berikut.

1. Observasi

Penulis terlebih dahulu melakukan observasi terhadap aplikasi-aplikasi keuangan yang terdapat pada media penyimpanan aplikasi dalam sistem operasi Android (*Google Playstore*). Observasi ini selain bertujuan untuk mencari aplikasi yang dapat menginspirasi rancangan aplikasi yang akan dibuat oleh penulis, juga bertujuan untuk melihat kualitas visual aplikasi yang sudah ada agar membuat aplikasi yang memiliki fungsi berbeda.

2. *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion atau Diskusi Kelompok Terarah adalah suatu proses pengumpulan informasi tentang suatu masalah yang sangat spesifik (Irwanto, 2007:1). Basrowi dan Suwandi (2008) mengutip pendapat Minichiello, menyatakan bahwa metode ini menggunakan panduan diskusi tersusun dari beberapa topik yang urutan pertanyaannya tidak disusun secara kaku (hlm.165). Menurut Krueger (1988) dan Hoed (1995), seperti dikutip oleh Basrowi dan Suwandi, diskusi ini tidak mencari pemecahan masalah dan tidak memberikan rekomendasi atau membuat keputusan. Penelitian kualitatif ini lebih menekankan kepada proses (hlm.165).

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap narasumber yang memiliki pengalaman dalam mengelola keuangan untuk mendapatkan tips mengenai cara mengelola keuangan yang baik untuk mahasiswa.

1.6. Metode Perancangan

Luther, seperti dikutip oleh Binanto (2010) menyatakan bahwa terdapat enam tahap metodologi pengembangan multimedia. Enam tahap itu adalah *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Tahap-tahap ini pada praktiknya dapat saling bertukar posisi. Akan tetapi, tahap *concept* (pembuatan konsep) adalah hal yang harus pertama kali dikerjakan (hlm.259). Berdasarkan teori diatas, proses perancangan desain ini diuraikan menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Riset Pendahuluan

Dalam penelitian ini, penulis terlebih dahulu mencari dan mengumpulkan fakta dan buku tentang cara mengatur keuangan. Penulis juga melakukan observasi mengenai pengetahuan mahasiswa tentang keuangan dan kondisi pengaturan keuangan mahasiswa, dengan tujuan untuk menemukan fenomena yang saat ini terjadi. Penulis juga melakukan studi literatur tentang cara-cara melakukan *budgeting* yang mudah dimengerti dan diimplementasikan. Berdasarkan metode yang didapat, penulis akan

melakukan survey kepada mahasiswa tentang sistem *budgeting* yang paling cocok untuk diimplementasikan.

2. *Concept* (Pembuatan Konsep)

Pada tahap ini, penulis menentukan konsep dasar dari media yang akan dirancang (berdasarkan segmentasi audiens) dan merumuskan jenis dan tujuan aplikasi. Segmentasi audiens akan berpengaruh pada tampilan dari media yang akan dirancang, karena bergantung pada pola hidup dan kecenderungan sikap pengguna.

3. *Design*

Pada tahap mendesain, penulis menggambarkan (sketsa) setiap tampilan-tampilan dari aplikasi, mulai dari halaman utama hingga halaman yang mendetil. Setiap sketsa memiliki gambaran aliran dari satu tampilan ke tampilan berikutnya, dan dituliskan fungsi-fungsi tiap tombol (*button*).

4. *Material Collecting*

Pada tahap ini penulis mengumpulkan materi-materi yang terkait dengan aplikasi mengatur keuangan mahasiswa, seperti metode *budgeting* dan tips-tips mengatur keuangan.

5. *Assembly*

Pada tahap ini, penulis memulai proses perancangan aplikasi berdasarkan sketsa-sketsa tampilan pada tahap *design* dan menggunakan materi yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

6. *Testing*

Tahap percobaan adalah tahap yang berdampingan dengan tahap perancangan (*assembly*) karena pada tahap ini setiap rancangan yang dianggap selesai akan dijalankan dan dicari kekurangan atau kesalahan yang terdapat didalamnya. Tahap ini dilakukan sebanyak dua kali; percobaan tahap awal (*alpha testing*) dilakukan oleh penulis dan perancang aplikasi, sementara percobaan tahap akhir (*beta testing*) dilakukan oleh sampel dari target audiens yang akan menggunakan aplikasi.

7. *Distribution*

Pada tahap ini penulis akan menyimpan aplikasi yang sudah melalui *beta testing* pada media penyimpanan untuk selanjutnya disebarakan kepada pengguna-pengguna. Pada tahap ini pula, aplikasi secara tidak langsung memasuki tahap evaluasi untuk mengembangkan produk menjadi lebih baik karena mendapat masukan dari pengguna

1.7. *Timeline*

KEGIATAN	Mar			Apr			Mei			Jun		
<i>Research</i>	■	■	■									
<i>Visual reference</i>			■	■								
<i>Sketching</i>				■	■							
<i>Designing</i>						■	■	■				
<i>Revisions</i>								■	■			
<i>Finalizing</i>										■	■	
<i>Presentation</i>											■	■

Tabel 1.1. *Timeline*

1.8. Skematika Perancangan

