



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 Masalah

Richard L. Daft (2010) menuliskan dalam bukunya yang berjudul *Management* bahwa manajemen adalah suatu proses untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien melalui perencanaan (*Planning*), pengorganisasian (*Organizing*), pengarahan (*Leading*), dan pengendalian (*Controlling*). Manajemen keuangan merupakan ilmu pengetahuan yang tidak hanya penting untuk dipelajari melainkan juga penting untuk diterapkan dalam kehidupan masing-masing individu agar pendapatan dan pengeluaran dapat diatur keseimbangannya guna mencapai kebebasan keuangan (*financial freedom*). Hal ini didukung oleh Aminita Novi Yushita (2017) dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa literasi keuangan bagi individu bukan sekedar sebagai ilmu pengetahuan, tetapi dapat membuat individu lebih bijaksana dalam mengelola aset yang dimiliki.

Langkah-langkah perencanaan keuangan yang dapat dilakukan menurut buku yang berjudul *Perencanaan Keuangan Keluarga* yaitu mengenali kondisi keuangan, menentukan keinginan dan membuat prioritas keinginan (Noname, 2016). Namun masyarakat Indonesia ternyata masih belum sadar untuk mengenali kondisi keuangannya sendiri, hal tersebut dapat dilihat dari kutipan CnnIndonesia.com yang mengatakan bahwa Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mencatat hanya 12,6 persen masyarakat Indonesia yang baru menyadari perencanaan keuangan sehingga menurut OJK salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran tersebut yaitu dengan meningkatkan literasi keuangan (Primadhyta, 2017). Motivasi bisa menjadi salah satu faktor yang memberikan pengaruh dalam

meningkatkan literasi keuangan seperti yang tertulis dalam studi pustaka mengenai motivasi sebagai penentu perencanaan keuangan yang dilakukan oleh Peter Garlans Sina (2014) bahwa orang yang memiliki motivasi tinggi akan memicu perilaku untuk meningkatkan literasi keuangan dalam membuat rencana keuangan yang teratur dan cermat demi mewujudkan *financial freedom*.

Gamifikasi adalah salah satu metode yang dapat membantu meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran keuangan. Penelitian Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi pada Mahasiswa Non-akuntansi yang dilakukan oleh Endra Murti Sagoro (2016) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa non-akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan. Oleh karena itu, metode gamifikasi dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi guna membuat mahasiswa disiplin dan cermat dalam melakukan pencatatan keuangan.

CEO dari Gamification Co, Gabe Zichermann mengatakan bahwa salah satu masalah utama dalam *personal finance* adalah mengenai keinginan mendapatkan penghargaan. Penghargaan intrinsik seperti kepuasan menabung dan ekstrinsik seperti mendapatkan hadiah atau mencapai *level* berikutnya menurut Kepala Product Office Scott Dodson merupakan elemen gamifikasi yang paling efektif yang berguna untuk memperlihatkan *good abilities* dari orang tersebut kepada orang lain dan mendorong melakukan sesuatu yang lebih lagi (Taylor, 2012). Salah satu elemen yang dapat digunakan sebagai penghargaan yaitu *badges* seperti penelitian yang dilakukan oleh Paul Denny (2013) bahwa *badges* dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pelajar. Namun sebagai pengguna mereka tidak hanya sebagai pemain yang menerima penghargaan melainkan harus

bertanggung jawab dalam meningkatkan pengetahuan, dan gamifikasi dapat menjadi salah satu proses yang dapat membuat kegiatan menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Seixas dkk., 2016). Berdasarkan kutipan dari Ally.com (2016) mengatakan bahwa gamifikasi dapat memberikan kepuasan tidak hanya mencapai tujuan jangka panjang melainkan juga menangani tugas-tugas harian kecil yang membantu mencapai tujuan jangka panjang tersebut. Elemen *challenges* dapat menjadi salah satu elemen yang membantu tercapainya tujuan jangka panjang tersebut. Untuk itu, penelitian ini akan merancang dan membangun aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan menonjolkan *user type achiever*.

Salah satu *framework* gamifikasi yang lebih menitikberatkan pada motivasi intrinsik yaitu *framework* dari Marczewski (2014). Menurut Marczewski, motivasi ekstrinsik terkadang dapat menjadi *kick-started*, tetapi motivasi ekstrinsik tidak dapat bertahan lama seperti motivasi intrinsik. Oleh karena itu, *framework* Marczewski dapat menjadi *framework* gamifikasi yang digunakan untuk aplikasi ini sehingga pencatatan keuangan dapat dilakukan karena kesadaran dari diri sendiri.

Penelitian gamifikasi yang dilakukan oleh Willy Janitra dengan judul Rancang Bangun Sistem Pembelajaran HTML5 Dengan Pendekatan Gamifikasi memberikan saran untuk mengembangkan sistem gamifikasi pada aplikasi berbasis *mobile*. Hal ini didukung dengan riset mengenai loyalitas pengguna Android dan iOS dari Consumer Intelligence Research Partners (CIRP) yang dikutip dari Kumaran.com (Razqa, 2018) mengatakan bahwa sejak Januari 2016 hingga Desember 2017, nilai loyalitas Android lebih unggul dibanding nilai loyalitas iOS.

Oleh karena itu, aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan metode gamifikasi diimplementasikan dalam basis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan metode gamifikasi berbasis Android menggunakan *framework* Marczewski?
2. Berapakah tingkat *behavioral intention to use* dan *immersion* dari aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan metode gamifikasi berbasis Android menggunakan *framework* Marczewski?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Aplikasi pencatatan keuangan yang dibangun hanyalah untuk pribadi, bukan aplikasi pencatatan keuangan untuk lembaga ataupun perusahaan.
2. Aplikasi pencatatan keuangan yang digunakan hanya mencakup pengeluaran dan pemasukan pribadi secara manual tanpa melalui pihak ketiga seperti bank ataupun sejenisnya.
3. Mata uang yang digunakan yaitu mata uang resmi Indonesia.
4. Maksimal nominal yang dapat diolah aplikasi yaitu dua milyar rupiah.
5. Elemen gamifikasi yang diterapkan yaitu *motivation intrinsic* berupa *mastery* serta *feedback* dan *game mechanics* yang mencakup *points*, *levels*, *leaderboards*, *badges*, *onboarding* dan *challenges*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan metode gamifikasi berbasis Android menggunakan *framework* Marczewski.
2. Mengetahui tingkat *behavioral intention to use* dan *immersion* dari aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan metode gamifikasi berbasis Android menggunakan *framework* Marczewski.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yaitu menarik minat untuk mencatat keuangan pribadi dan memotivasi untuk mengenali kondisi keuangan pribadi dengan baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyajian laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan landasan teori yang diperlukan dalam melakukan penelitian, seperti pencatatan keuangan pribadi, Metode Gamifikasi, Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) dan Skala Likert.

3. **BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Bab ini berisikan metodologi penelitian dan perancangan aplikasi yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

4. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA**

Bab ini berisikan implementasi serta hasil uji coba dari aplikasi yang telah dibangun.

5. **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini terdiri atas simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran pengembangan aplikasi.

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**