



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Investasi merupakan cara untuk memperoleh *passive income* atau menambah aset. Namun, banyak masyarakat Indonesia khususnya kaum muda berpikir negatif dan takut untuk melakukan investasi, dikarenakan rumor yang beredar menyebabkan kerugian besar bahkan kebangkrutan, itu sebabnya kaum muda lebih memilih menggunakan uang mereka untuk mencari pengalaman seperti berlibur atau membeli barang sesuai *trend* seperti gadget. Investasi memang tidak akan berbuah dalam waktu singkat, tetapi pasti akan berguna untuk dimasa depan. Salah satu contoh investasi yang mudah dan aman untuk dilakukan adalah dengan investasi emas. (Hartanto, 2018).

Filbert (2015) menjelaskan bahwa jika menggunakan kata kunci penipuan emas dalam mesin pencarian Google, maka akan mendapati bahwa kata kunci itu menampilkan hasil yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan kata kunci penipuan investasi. Fakta tersebut banyak terjadi di Indonesia dibandingkan dengan penipuan dalam instrument investasi lainnya (hlm. xi-xii).

Banyaknya penipuan emas dan juga penipuan investasi yang menjadi kata kunci nomor satu dan nomor dua terbanyak dibandingkan dengan penipuan instrument investasi lainnya (Filbert, 2015). Dengan hal itu, membuat para kaum muda tidak ingin berinvestasi, padahal investasi merupakan hal positif yang dapat dilakukan dari masih muda. Itu sebabnya, para kaum muda yang ingin berinvestasi membutuhkan ilmu pengetahuan lebih lanjut mengenai investasi terutama bidang emas, karena menurut (Filbert, 2015), ternyata emas merupakan alat pengganti tabungan, yang bisa menyelamatkan turunnya nilai mata uang kertas akibat inflasi (hlm. 9).

Namun hal ini di dukung setelah melakukan riset kuisioner kepada 100 anak muda tentang investasi dibidang emas, dengan hasil 96.6% sudah mulai menabung. Selain itu, hasil 70.1% menunjukkan bahwa responden mengerti bahwa emas merupakan alat investasi yang mudah dan juga terjamin dan 21.6% menjawab mungkin, juga dengan 76 responden yang menjawab alasan positif investasi emas dan juga 71 responden merasakan kesulitan saat ingin melakukan investasi emas dengan alasan yang berbeda terutama alasan paling banyak dan paling penting yaitu tentang keaslian emas, karena keaslian emaslah yang membuat penipuan emas beredar.

Orang-orang memiliki banyak kesulitan saat ingin berinvestasi emas berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas. Hal ini membuktikan juga bahwa kurangnya media informasi mengenai informasi tentang emas lebih lanjut, terutama tentang keaslian dan juga harga emas. Dengan melakukan “**Perancangan Aplikasi Untuk Mempelajari Lebih Dalam Mengenai Emas**” diharapkan dapat membantu kaum muda menambah ilmu lebih dalam tentang emas maupun berinvestasi khususnya dibidang emas.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Aplikasi mengenai hal yang perlu diperhatikan saat ingin investasi emas agar masyarakat umur 21-27 tahun dapat berinvestasi dengan aman?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam mengetahui lebih dalam mengenai emas yaitu adalah:

1. Pembatasan konten perancangan tugas akhir ini membahas tentang informasi untuk mempelajari lebih dalam mengenai emas.

2. Penelitian target audiens akan dibatasi berdasarkan:

a. Geografis

Lokasi : Jabodetabek

b. Demografis

Usia : 21 - 27

Kebangsaan : Indonesia

Pendidikan : SMA/S1

Pekerjaan : Mahasiswa, Pengusaha muda dan Karyawan

SES : B-A

c. Psikografis

Gaya Hidup : *Impulsive* atau (orang yang tidak memikirkan konsekuensinya sebelum melakukan sesuatu, seperti membeli barang tanpa memikirkan kegunaan dan kebutuhannya terlebih dahulu).

Kepribadian : Kesulitan untuk menabung/investasi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi berupa Aplikasi untuk mempelajari lebih dalam mengenai emas untuk generasi muda di umur 21-27 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat tugas akhir ini adalah:

1. Manfaat bagi Penulis

Sebagai penulis mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dalam menyusun laporan Tugas akhir ini, sehingga pengalaman bisa berubah menjadi ilmu yang akan berguna di kemudian hari. Selain itu penulis juga dapat membagikan ilmu dan hasil penelitian yang telah dilakukan, lewat media informasi yang dirancang untuk orang lain, sehingga nantinya juga akan berguna untuk orang banyak.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Sebagai media informasi yang telah dirancang, saya sebagai penulis mengharapkan mahasiswa, dosen dan semua orang di kampus juga bisa menggunakan media informasi yang saya rancang untuk mereka yang juga ingin mempelajari emas lebih dalam untuk diinvestasikan dan juga untuk dibisniskan dengan cara yang aman dan benar.

3. Manfaat bagi Universitas

Untuk universitas, penulisan laporan ini dapat menjadi buku panduan untuk mahasiswa lain yang juga ingin mempelajari emas lebih dalam, seperti investasi emas atau berbisnis jual-beli emas, yang diharuskan mengerti dasar-dasar tentang emas. Bagi universitas juga penulisan laporan ini dapat menjadi acuan akreditasi terhadap kinerja universitas.