

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saham merupakan surat tanda penyertaan atau kepemilikan seseorang atau badan terhadap perusahaan yang menerbitkan saham tersebut. Dalam pengertian lain disebutkan bahwa saham atau *stocks* adalah surat bukti atau tanda kepemilikan bagian modal pada suatu perseroan terbatas [1]. Saham merupakan salah satu instrumen pasar yang sangat populer, dikarenakan saham mampu memberikan tingkat keuntungan yang menarik bagi para investor. Menerbitkan saham merupakan salah satu pilihan perusahaan ketika memutuskan untuk pendanaan perusahaan. Saham juga dapat dijadikan sebagai tempat investasi bagi para investor yang ingin menyisihkan uangnya untuk ditabung [2]. Dengan menyertakan modal tersebut, maka pihak tersebut memiliki klaim atas pendapatan perusahaan, klaim atas aset perusahaan, dan berhak hadir dalam Rapat Umum Pemegang Saham (RUPS).

Dalam melakukan investasi saham, kita mendapatkan beberapa keuntungan. Keuntungan yang pertama adalah kita akan mendapatkan potensi capital gain. Seiring perkembangan perusahaan dari waktu ke waktu, biasanya akan diikuti dengan kenaikan harga saham perusahaan tersebut. Kenaikan harga ini dapat dimanfaatkan untuk menjual saham pada harga yang lebih tinggi daripada harga pembelian. Keuntungan dari selisih harga jual dan beli ini yang disebut dengan capital gain. Keuntungan yang kedua adalah kita akan mendapatkan dividen saham. Dividen merupakan pembagian laba bagi para pemegang saham sesuai dengan banyaknya saham yang dimiliki. Ketika mendapatkan dividen, secara tidak langsung telah diakui sebagai pemilik perusahaan dan berhak ikut RUPS. Dividen dibagikan secara merata sesuai lembar saham yang dimiliki. Tetapi, dividen hanya akan diberikan jika perusahaan

saham yang dimiliki mendapatkan keuntungan dan ketika mayoritas pemegang saham menyetujui pembagian dividen [3].

Meskipun saham memiliki banyak keuntungan, masih banyak masyarakat Indonesia terutama kaum pelajar yang belum mengetahui secara benar pengertian saham dan cara bertransaksi saham. Ketidaktahuan masyarakat terhadap saham terkadang mengundang rasa khawatir dan ragu saat mereka pertama kali ingin mencoba berinvestasi saham. Kurangnya literasi dan edukasi saham kepada masyarakat umum dan kaum pelajar membuat mereka berpikir bahwa pasar keuangan dipenuhi bahasa yang sulit untuk dimengerti oleh pemula, sehingga hal tersebut mengurangi keinginan mereka untuk mempelajari pasar keuangan [4]. Indonesia menjadi salah satu negara yang masyarakatnya belum dapat memahami dengan baik istilah saham, hal tersebut disebabkan karena masih banyaknya analogi menyimpang mengenai saham terhadap masyarakat dan juga dikarenakan Indonesia merupakan negara literasi keuangan terburuk ketiga di dunia menurut survei Bank Dunia pada 2014 [4]. Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi banyak media yang dapat memberikan edukasi mengenai saham dan apa saja hal yang perlu diketahui sebelum melakukan transaksi saham.

Salah satu media yang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan edukasi saham kepada masyarakat adalah dengan menggunakan sebuah aplikasi. Aplikasi yang memanfaatkan metode gamifikasi di dalamnya dapat menjadi solusi yang baik dalam memberikan literasi dan edukasi saham kepada masyarakat awam yang ingin terjun ke dalam dunia pasar modal. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para pemain dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini juga dapat menangkap hal-hal menarik minat pemain dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran [5]. Penelitian ini juga akan mengacu dibandingkan dengan penelitian serupa agar menghasilkan penelitian yang lebih baik dan bermanfaat bagi masyarakat [6].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, telah dilakukan penerapan gamifikasi pada proses pengenalan pasar modal berbasis Android. Penelitian tersebut menggunakan *text* dan juga *media visual* seperti gambar. Namun, fokus pembelajaran penelitian tersebut adalah materi yang berbentuk tanya jawab (*quiz*), dan tidak ada informasi lebih lanjut dan simulasi mengenai transaksi saham di dalamnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan dirancang dengan menambahkan sistem simulasi sehingga edukasi dan literasi saham dapat diterapkan dengan baik kepada masyarakat awam terutama kaum pelajar.

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran yang berfokus pada pengertian saham, istilah yang terdapat dalam dunia saham, dan cara bertransaksi saham dengan mengoptimalkan simulasi sama seperti di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan framework desain gamifikasi *Six Steps to Gamification* [12]. Metode ini digunakan karena memiliki fitur gamifikasi yang lebih lengkap dan sudah diakui secara luas [12]. Framework *Six Steps to Gamification* lebih berfokus kepada perilaku yang akan dihasilkan oleh pengguna dibandingkan dengan framework lain yang berfokus kepada aplikasi itu sendiri. Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan literasi dan edukasi saham kepada masyarakat dikarenakan kebiasaan individu memainkan fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi tersebut secara berulang-ulang.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan, dapat ditentukan rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana menerapkan metode gamifikasi dengan framework *Six Steps to Gamification* pada aplikasi literasi saham dan edukasi investor yang terutama ditunjukkan bagi masyarakat yang belum memiliki pemahaman mengenai saham?

- 2) Berapa nilai *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *behavioral intention to use*, dan *actual use* dari aplikasi literasi saham dan edukasi investor dengan menggunakan kuesioner berbasis *Technology Acceptance Model*?

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah didapatkan, maka penulis akan membatasi masalah agar tidak keluar topik yang akan dibahas. Adapun batasan masalah tersebut ialah [17]:

- 1) Aplikasi dirancang dengan menggunakan Unity.
- 2) Aplikasi hanya berfokus kepada masyarakat yang baru mengenal pasar modal saham atau kaum pelajar SMA.
- 3) Aplikasi menggunakan materi yang diambil dari buku "Investasi Saham ala Fundamental Dunia" oleh Ryan Filbert.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menerapkan metode gamifikasi dengan framework *Six Steps to Gamification* pada aplikasi literasi saham dan edukasi investor yang terutama ditunjukkan bagi masyarakat yang belum memiliki pemahaman mengenai saham.
- 2) Mengetahui nilai *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *behavioral intention to use*, dan *actual use* dari aplikasi literasi saham dan edukasi investor dengan menggunakan kuesioner berbasis *Technology Acceptance Model*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, semoga dapat memberikan manfaat yang berarti dan sesuai dengan perspektif masing-masing, yaitu sebagai berikut:

- Meningkatkan literasi masyarakat mengenai saham dan pemahaman mengenai saham dalam kehidupan sehari-hari.
- Kenyamanan masyarakat dalam menggunakan aplikasi berdasarkan *user-friendly* dan *user interface*.
- Memberikan sumbangsih pada penelitian mengenai gamifikasi literasi saham.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyajian laporan Skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut:

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini.

#### **BAB II          LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori-teori yang digunakan di dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Teori-teori yang digunakan seperti saham, literasi, metode gamifikasi, *Six Steps to Gamification framework*, mekanisme permainan, *Technology Acceptance Model (TAM)*, dan skala Likert.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan dan perancangan aplikasi. Perancangan aplikasi yang dimaksud terdiri dari model aplikasi, penggunaan aset, *flowchart*, dan rancangan antarmuka.

### BAB IV HASIL DAN DISKUSI

Bab ini berisikan implementasi sistem dan hasil uji coba dari aplikasi serta hasil dari uji coba.

### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan tujuan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA