

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan bertambahnya aktivitas pada diri seseorang membuat tingkat mobilitasnya meningkat yang menjadikan seseorang tidak memperhatikan keuangannya dan terus menghabiskan uangnya tanpa menabung sedikitpun [1]. Perkembangan perilaku keuangan ditandai dengan adanya perilaku seseorang dalam pengambilan keputusan. Perilaku keuangan pada masyarakat Indonesia lebih cenderung konsumtif yang kemudian menimbulkan perilaku keuangan yang tidak bertanggung jawab seperti kurangnya tabungan, investasi, perencanaan dana darurat, dana pensiun, dan penganggaran untuk masa depan [2]. Pembelajaran tentang *finance* seringkali membahas tentang masalah-masalah yang berkaitan dengan keuangan pribadi atau disebut dengan *personal finance*. Literasi *personal finance* merupakan elemen penting dalam membuat keputusan keuangan pribadi untuk meningkatkan kesejahteraan agar terwujudnya kebebasan finansial [2]. *Personal finance* adalah sebuah proses untuk mengontrol pendapatan dan menata pengeluaran melalui detail perencanaan keuangan. Pentingnya *personal finance* dapat meningkatkan standar hidup yang mengarah pada kesehatan dan mengurangi stress pada keuangan secara signifikan [3].

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki pengguna gadget aktif terbanyak. Ada 171.17 juta pengguna aktif yang merupakan 63% dari total populasi penduduk Indonesia. Hampir semua orang memiliki *gadget* atau *smartphone* dan mengoperasikannya untuk kegiatan sehari-hari. Berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan di Indonesia, usia 19 hingga 34 tahun merupakan kontribusi utama pengguna gadget mencapai skor 49,52% lalu usia 35 hingga 54 tahun mencapai skor 29,5% dan usia 13 hingga 18 tahun mencapai skor 16,68% . Dari segi pendidikan, pasca sarjana mendominasi dengan skor 88,24% kemudian sarjana skor 79,23% SMA skor 70,54% diikuti SMP skor 48,53% dan SD sebesar 25,1% . Untuk durasi penggunaan internet, rata-rata waktu yang dihabiskan dalam sehari untuk menggunakan internet melalui perangkat apapun adalah 8 jam 36 menit [4].

Cara terbaik untuk merekam *personal finance* sehari-harinya adalah dengan menggunakan aplikasi mobile akan lebih efektif dan efisien, tetapi untuk mengajak orang merekam pengeluaran dan penghasilan pribadinya tidaklah mudah karena

tidak semua orang memiliki pengetahuan penuh tentang *personal finance* dan juga bagi beberapa orang mungkin berpikir hal itu tidak perlu atau tidak menarik terutama pada remaja [5]. Pada penelitian berjudul "*Personal Financial Behavior and Financial Life Cycle: Evidence from Indonesia*" yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara perilaku keuangan pribadi berdasarkan siklus hidup keuangan. Siklus hidup keuangan berdasarkan usia terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap akumulasi kekayaan yaitu usia 20-40 tahun, tahap pengggandaan kekayaan yaitu usia 41-50 tahun dan tahap pembagian kekayaan yang berusia 51 tahun ke atas. Penelitian ini mendapatkan sampel sebanyak 203 orang responden di tahun 2019 dengan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara preferensi responden tentang dana darurat berdasarkan kehidupan finansial siklus. Dimensi tingkat tabungan, tingkat utang, persiapan pensiun, diversifikasi aset, dan kekayaan distribusi untuk responden tidak memiliki hubungan yang signifikan berdasarkan siklus hidup keuangan. Sehingga, dalam kesimpulannya disebutkan bahwa manajemen *personal finance* harus dilakukan lebih awal dari usia 20 tahun. [6]

Gamifikasi adalah *customer-centricity* yang membantu orang-orang untuk mencapai tujuannya. Penggunaan gamifikasi ini menjadikan proses bisnis lebih menarik dan interaktif serta membantu perusahaan memahami kebutuhan dan keinginan dari pelanggannya [7]. Terdapat beberapa metode gamifikasi salah satunya adalah *octalysis framework*. *Octalysis* merupakan metode gamifikasi yang dikembangkan oleh Yu-kai Chou pada tahun 2015. Yu-kai Chou merupakan ahli gamifikasi yang dinobatkan sebagai guru gamifikasi terbaik pada tahun 2014, 2015 dan 2017 oleh *World Gamification Congress* dan *Gamification Europe Conference*. Metode *octalysis* didesain untuk mengoptimalkan motivasi manusia dalam suatu sistem, berdasarkan hal tersebut metode ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi untuk mengelola perencanaan keuangan [8]. *Personal finance* merupakan salah satu bidang yang cocok untuk diterapkan gamifikasi karena data keuangan mudah diukur, dapat direpresentasikan dengan grafik, dan uang merupakan alat pembayaran yang digunakan pada kehidupan sehari-hari oleh semua orang untuk memenuhi kebutuhannya, seperti makan dan minum [9]. Gamifikasi pada keuangan dapat membantu merubah atau meningkatkan kebiasaan dalam bidang keuangan dan membantu dalam mengelola perencanaan keuangan [10].

Dari penelitian sebelumnya mengenai implementasikan gamifikasi pada aplikasi manajer keuangan pribadi untuk memediasi hubungan antara *self-*

determination theory dan keterlibatan pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan metode Marczewski *framework*. Berdasarkan model umum yang dibuat dalam penelitian tersebut tercantumkan bahwa terdapat *exp*, *daily reward*, *badge*, *level*, dan lain-lain. Dalam pembahasannya disebutkan aplikasi tersebut mempunyai fitur rekapitulasi transaksi pemasukan dan pengeluaran, pengelolaan kategori transaksi keuangan, dan penyajian informasi dalam bentuk grafik, tetapi tidak disebutkan seperti apa hasil gamifikasinya. Dalam kesimpulannya disebutkan bahwa perancang gamifikasi sebaiknya merancang aplikasi yang dapat memfasilitasi motivasi-motivasi intrinsik pengguna, khususnya pada aspek otonomi [11]. Perbedaan aplikasi *personal finance* yang dibuat dengan penelitian sebelumnya, terletak pada *hidden achievement reduce expense* yang menunggu selama 7 hari setelah pengeluaran pertama dimasukan dan *beginner's luck* untuk 1000 pengguna pertama yang melakukan registrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi *personal finance* menggunakan metode gamifikasi octalysis?
2. Berapa tingkat *behavioral intention to use* dan *immersion* dari aplikasi *personal finance* yang mengimplementasikan metode gamifikasi octalysis?

1.3 Batasan Permasalahan

Dengan ini batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kategori pengeluaran diinputkan oleh *user*.
2. Akun keuangan dibagi menjadi beberapa bagian seperti uang *cash*, uang pada bank, uang pada *e-payment*.
3. Hanya terdapat pengeluaran dan pemasukan.
4. Setiap *quest* yang diselesaikan hanya berfungsi untuk menaikkan level pada avatar *user*.

5. Tidak dapat menginput foto.
6. Hanya tersedia dalam bahasa Indonesia.
7. Hanya terdapat *currency* IDR (Indonesian Rupiah).
8. Tidak dapat melihat *history* pada akun keuangan saat sudah digunakan untuk membayar sesuatu.
9. Tanggal *input* pengeluaran dan pemasukan tidak dapat untuk esok hari.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengimplementasikan gamifikasi octalysis pada *personal finance*.
2. Mengetahui tingkat *behavioral intention to use* dan *immersion* dari aplikasi *personal finance* dengan metode gamifikasi octalysis

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi pengguna, penelitian ini dapat membantu dalam mengatur perencanaan keuangan dalam jangka pendek maupun panjang.
2. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah ilmu dan mengimplementasikan gamifikasi octalysis pada *personal finance*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari topik penelitian, rumusan masalah, batasan masalah selama penelitian, tujuan dan manfaat dari

penelitian.

- **Bab 2 LANDASAN TEORI**
Berisikan penjabaran mengenai teori-teori yang menjadi landasan teori dari penelitian.
- **Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN**
Berisikan penjabaran mengenai metode penelitian yang dipilih dan rancangan dasar dari penelitian yang dijabarkan melalui flowchart.
- **Bab 4 HASIL DAN DISKUSI**
Berisikan penjabaran mengenai tahap implementasi metode dan teori yang telah diteliti melalui pembahasan kode, hasil data tingkat kepuasan pengguna terhadap hasil penelitian, serta hasil evaluasi penelitian.
- **Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN**
Berisikan penjabaran mengenai kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah, beserta saran untuk penelitian dengan topik serupa yang datang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA