

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa muda merupakan periode transisi yang melibatkan berbagai aspek, termasuk perubahan fisik (*physical transition*), intelektual (*cognitive transition*), dan peran social (*social role transition*) (Jannah, M., Kamsani, S. R., & Ariffin, N. M. 2021). Perkembangan sosial pada dewasa muda merupakan puncak dari perkembangan sosial selama masa dewasa. Masa dewasa muda adalah masa di mana pandangan egosentris mulai berubah menjadi sikap yang lebih empatik. Selama periode ini, penentuan hubungan antarindividu memegang peran yang sangat penting dalam pembentukan identitas dan kesejahteraan social (Paputungan, F., & Ilmu Pendidikan, F. 2023). Menurut Profesor Koesoemanto, usia mayoritas masa remaja atau dewasa awal, yaitu usia 20-25 tahun (Dimas Maulana, R., Hidayatullah, S., Sn, S., & Sn, M. (n.d.). 2019).

Pada tahap perkembangan dewasa muda, individu umumnya berada dalam fase menyelesaikan pendidikan tinggi, yang sering disebut sebagai masa *fresh graduate*. Pada periode ini, mereka mulai mengakhiri studi mereka di perguruan tinggi dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja (Harlock dalam Sembiring, M. B. 2024).

Dalam dunia pekerjaan, manajemen waktu merupakan elemen penting yang harus dikuasai. Tanpa manajemen waktu yang efektif, sulit untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan optimal. Hal ini terutama dirasakan oleh para *fresh graduate* yang sering kali mengalami kesulitan dalam mengatur waktu. Ketidakmampuan mengelola waktu dengan baik menjadi tantangan besar yang harus diatasi agar pekerjaan dapat berjalan dengan lancar (Maulana, A. 2021). Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan manajemen waktu adalah langkah krusial bagi mereka yang baru memasuki dunia kerja. Keterampilan ini tidak hanya membantu

dalam penyelesaian tugas tepat waktu, tetapi juga berkontribusi pada produktivitas dan kesuksesan jangka panjang dalam karier.

Subjek akan merasa tertekan ketika diberi tugas dengan batas waktu yang sama dengan tugas lainnya, menyebabkan kebingungan dalam menjalankannya. Stres ini juga dapat membuat subjek malas dan cenderung ingin menyerah dalam menyelesaikan tugas. Bahkan jika subjek tetap melaksanakan tugasnya, hasilnya mungkin tidak optimal (Pertiwi, G. A. 2020). Tantangan ini juga diungkapkan oleh peserta dalam *focus group discussion*, di mana mereka sering kali menghadapi penumpukan tugas dengan batas waktu yang singkat, sehingga menyulitkan dalam mengatur prioritas. Proses ini memerlukan peningkatan keterampilan dan tanggung jawab terhadap pekerjaan yang mungkin belum pernah mereka hadapi sebelumnya.

Dari hasil studi eksisting yang dilakukan menunjukkan bahwa dua aplikasi *to do list* yang tersedia di *Playstore* belum menyediakan fitur untuk mengatur prioritas. Padahal, fitur ini sangat dibutuhkan oleh *fresh graduate* untuk memaksimalkan produktivitas dalam kegiatan sehari-hari mereka. Dalam menerapkan manajemen waktu yang efektif adalah perencanaan yang matang. Diperlukan perencanaan yang teliti untuk mengubah cara mengatur waktu menjadi lebih efisien (Rizqi, A. M. 2023). Dalam mengatasi kesulitan ini, merancang aplikasi *Task Reminder* menjadi sangat relevan. Merancang aplikasi semacam ini diharapkan dapat memberikan satu solusi yang efektif bagi para dewasa muda.

Dengan demikian, perancangan aplikasi *Task Reminder* bagi dewasa muda bukan hanya sekadar memenuhi kebutuhan praktis, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang positif dan berkelanjutan dalam mendukung perjalanan awal mereka dalam dunia kerja. Dengan latar belakang tersebut penulis mengambil judul tugas akhir “Perancangan Aplikasi *Task Reminder* Untuk Meningkatkan Produktivitas Dewasa Muda”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam menghadapi permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang, penulis melakukan identifikasi terhadap rumusan masalah yang akan diteliti secara komprehensif. Rumusan masalah ini menjadi pusat perhatian utama dalam perancangan penelitian, dengan tujuan memberikan fokus dan arah yang terdefinisi dengan jelas. Oleh karena itu, penulis berupaya untuk menyelami secara lebih mendalam permasalahan yang telah diidentifikasi, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang substansial dalam memahami dan menawarkan solusi terhadap tantangan yang dihadapi. Berikut ini merupakan rumusan masalah yang dihasilkan dari pemahaman mendalam terhadap permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya.

1. Bagaimana membuat Perancangan Aplikasi *Task Reminder* Untuk Meningkatkan Produktivitas Dewasa Muda?

1.3 Batasan Masalah

Pemetaan dan pengaturan batasan masalah adalah tindakan strategis yang dilakukan dengan tujuan menguraikan secara mendalam ruang lingkup penjelasan, sehingga tetap terfokus pada topik pembahasan yang telah ditetapkan. Hal ini menjadi langkah esensial untuk menghindari perluasan pembahasan yang tidak relevan, sehingga memastikan kejelasan dan ketepatan dalam eksplorasi permasalahan penelitian.

Pengaturan batasan masalah tidak hanya berfungsi sebagai penyaring untuk menjaga fokus penelitian, melainkan juga sebagai landasan bagi penjelasan yang lebih terperinci dan terstruktur. Adanya batasan masalah membuka jalan bagi penguraian lebih rinci, yang selanjutnya akan diorganisir dalam beberapa segmen khusus, antara lain:

1.3.1 Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- b. Usia : 20-25 Tahun

Menurut Zahro, S. S. H., Ratnaningtyas, A., & Prastyani, D. (2023) fase awal dewasa adalah rentang usia rata-rata 20 hingga 25 tahun. Masa ini sering dianggap sebagai periode transisi atau peralihan dari masa remaja ke dewasa.

- c. Tingkat Ekonomi : SES B-A
- d. Target Audiens : *Fresh Graduate*

1.3.2 Geografis

Target perancangan ini adalah kawasan JABODETABEK (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi) dan sekitarnya. Kawasan ini dijadikan sasaran utama karena memiliki populasi yang signifikan. Menurut data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik Indonesia (BPS), kepadatan penduduk di beberapa wilayah di sekitar Jakarta sangat bervariasi. Jakarta sendiri memiliki kepadatan penduduk sekitar 16.145,05 jiwa/km², sementara Kabupaten Bogor memiliki kepadatan sekitar 2.873,47 jiwa/km². Di sisi lain, Kabupaten Tangerang memiliki kepadatan penduduk yang lebih tinggi, mencapai sekitar 23.457,55 jiwa/km², diikuti oleh Kabupaten Depok dengan kepadatan sebesar 20.573,54 jiwa/km². Selain itu, Bekasi juga memiliki tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi, yaitu sekitar 12.083,97/km². Perbandingan ini menunjukkan perbedaan signifikan dalam distribusi penduduk di sekitar wilayah Jakarta dan sekitarnya. Pemilihan wilayah ini tidak hanya didasarkan pada jumlah penduduk, tetapi juga karena wilayah ini merupakan salah satu area dengan tingkat kesibukan yang tinggi (Cantika, A. D. 2022). Oleh karena itu, di era yang penuh dengan kesibukan diperlukan upaya untuk memaksimalkan produktivitas agar dapat menggunakan waktu secara efektif (Acer. 2024). Dengan demikian, strategi manajemen waktu dan produktivitas menjadi sangat

penting di wilayah ini untuk memastikan bahwa aktivitas sehari-hari dapat berjalan lancar dan efisien.

1.3.3 Psikografis

1. Individu yang tidak memiliki produktivitas dalam pola hidupnya.
2. Seseorang yang tidak memiliki kemampuan dalam menyelesaikan tugas dalam tenggat waktu yang ditentukan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Aplikasi *Task Reminder* yang bertujuan memberikan dukungan dan kemudahan bagi individu yang tengah menjalankan aktivitas kesehariannya dan memulai perjalanan karir di dunia kerja. Di tengah dinamika kehidupan modern, di mana waktu menjadi suatu komoditas berharga, pengelolaan waktu yang efektif menjadi kunci utama untuk mencapai produktivitas maksimal. Oleh karena itu, aplikasi ini direncanakan untuk menjadi solusi yang praktis dan dapat diandalkan dalam membantu mereka mengatasi tantangan terkait manajemen waktu.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap bahwa karya akhir ini akan memberikan manfaat yang luas, tidak hanya penulis sendiri, tetapi juga untuk orang lain dan universitas:

1. Bagi Penulis

Melalui penyusunan tugas akhir ini, penulis dapat memahami dan menerapkan pelajaran yang telah diajarkan selama perkuliahan, terutama dalam menciptakan aplikasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Bagi Orang Lain

Diharapkan melalui perancangan tugas akhir ini, dapat memberikan manfaat yang signifikan, khususnya bagi para dewasa muda, untuk memulai kehidupan yang lebih produktif dan juga dapat mengoptimalkan potensi mereka dan meraih kesuksesan dalam karir mereka.

3. Bagi Universitas

Penulis berharap bahwa hasil perancangan ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat bagi mahasiswa, terutama mereka yang belajar di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya referensi ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi dan panduan praktis dalam mengembangkan karya aplikasi lainnya. Sebagai kontribusi untuk pengembangan keterampilan dan pemahaman mahasiswa, diharapkan agar hasil perancangan ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas karya dan pemahaman konsep desain interaktif di lingkungan akademis.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA