

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship & Innovation Program

Perubahan ekonomi di era digital telah menggiring dan menciptakan cara masyarakat bertransaksi, Dimana efisiensi dan kemudahan menjadi hal yang paling penting dalam aspek segala aktivitas keuangan. Namun, fenomena ini berkaitan dengan sebuah penelitian menurut (Admanegara et al, 2026) di mana semakin mudah seseorang bertransaksi, semakin tinggi pula potensi munculnya perilaku konsumtif dalam pengambilan pengelolaan uang yang tidak rasional. Di era digital yang memberikan kemudahan aktivitas keuangan, tidak selalu diikuti dengan kemampuan penanganan risiko oleh masyarakat. Hal ini juga berkaitan dengan fenomena literasi keuangan yang ditampilkan oleh Survei Nasional Literasi dan Keuangan (SNLIK), bahwa Indonesia memiliki kesenjangan dengan indeks inklusi layanan keuangan yang telah mencapai 80,51%, (bahkan menyentuh 92,74% berdasarkan DNKI), tetapi indeks literasi keuangan hanya mencapai 66,46% (Otoritas Jasa keuangan, 2025).

Generasi Z merupakan kelompok yang paling terasosiasi dengan dinamika keuangan di era digital dikenal mahir memanfaatkan teknologi untuk efisiensi dan kemudahan yang ditawarkan, namun perilaku ini bertolak belakang karena efektivitas pengelolaan keuangan pada generasi Z masih relatif rendah. (Prawitasari et al., 2025). Hal ini merupakan faktor buruk dengan Generasi Z yang memiliki preferensi konsumsi yang tinggi, dengan didukung oleh kemudahan, serta terpapar luas oleh media sosial dan tren digital (Admanegara & Sutanto, 2026). Sejalan dengan ini, menurut (Angelista, Anggraini, and Putri 2024), gaya hidup konsumen dipengaruhi oleh: lingkungan sosial, media, dan tren teknologi.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan elemen pendukung berupa teknologi yang mampu memberikan bantuan secara tidak langsung terhadap Generasi Z dalam mengontrol perilaku pada aktivitas keuangan guna memitigasi risiko perilaku impulsif. Fenomena dan urgensi ini mendorong penulis untuk

mengikuti program Entrepreneurship & Innovation Program pada semester genap untuk merancang salah satu Solusi berbasis teknologi. Program ini merupakan wadah bagi penulis untuk memasuki pasar Educational Technology (EduTech) yang berbasis Financial Technology (FinTech). Melalui Program ini, penulis berupaya untuk menjadikan fenomena rendahnya literasi keuangan pada Generasi Z menjadi peluang bisnis melalui perancangan solusi keuangan berbasis edukasi.

Sebagai strategi inovasi, penulis menjadi bagian dari rancangan aplikasi “Nalar” sebuah *smart wallet* yang berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat membantu pengguna dalam mengelola keuangan mereka, serta dapat membantu mencegah perilaku impulsif. Secara teknis, “Nalar” hadir dengan berbagai fitur yang memiliki relevansi yang tinggi dengan Generasi Z seperti AI yang sejalan dengan penelitian dan kuesioner yang dilakukan oleh (Rahmadani et al, 2025) sebanyak 97,2% dari 100 orang responden Generasi Z mengetahui dan pernah menggunakan AI. Integrasi “Nalar” dengan AI ini bukan sekadar inovasi teknis, melainkan peran penting terhadap pengguna dalam memahami dan merencanakan aktivitas keuangan mereka secara lebih akurat (Smith Purba, 2024).

Berdasarkan uraian fenomena dan data yang sudah disebutkan, penulis bersama kelompok program ini mengajukan perancangan aplikasi smart wallet guna memasuki peluang bisnis dengan memasuki pasar aktivitas keuangan gen z yang masih memiliki kesenjangan dengan literasi keuangan.

1.2 Rumusan Masalah *Entrepreneurship & Innovation Program*

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, berikut merupakan rumusan masalah yang ditentukan;

1. Kesenjangan Literasi keuangan rendah yang ditemukan pada Generasi Z, meskipun di Indonesia, inklusi terhadap akses layanan keuangan tinggi.
2. Tingginya perilaku Impulsif dan konsumtif pada Generasi Z yang didukung oleh inklusi akses layanan keuangan.

3. Ketiadaan Teknologi dukungan yang dapat digunakan Generasi Z untuk membantu aspek finansial (*FinTech*) dan edukasi (*EduTech*) untuk mengontrol kebiasaan impulsif, dan konsumtif.

Berdasarkan poin dan pertanyaan perancangan tersebut, penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana perancangan aset visual dapat membantu “Nalar” sebagai aplikasi *behavioral finance* untuk Generasi Z?

1.3 Batasan Masalah *Entrepreneurship & Innovation Program*

Batasan masalah yang ditentukan oleh penulis mencakup Dewasa Muda yang mana merupakan Generasi Z yang tinggal di daerah JABODETABEK dengan usia 18 sampai dengan 25 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Berada di kelas sosial SES A sampai dengan B, bekerja sebagai seorang pelajar khususnya mahasiswa, dan lingkup karyawan dengan semua agama, suku, dan untuk masyarakat yang berstatus lajang maupun yang sudah menikah. Perancangan ini juga akan dibatasi dengan perancangan aset visual mulai dari perancangan maskot, gaya ilustrasi, serta aset fotografi yang dibutuhkan oleh “nalar” sebagai Aplikasi *behavioral change*.

1.4 Maksud dan Tujuan *Entrepreneurship & Innovation Program*

Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan kesenjangan literasi dengan inklusi layanan keuangan yang ada di Indonesia, penulis bertujuan untuk merancang aset visual untuk aplikasi “Nalar” sebagai aplikasi finansial berbasis *behavioral change* yang dapat membantu dewasa muda dalam permasalahan dan perencanaan finansial.

1.5 Manfaat *Entrepreneurship & Innovation Program*

Menjelaskan tujuan yang lebih meluas dari adanya hasil program *Entrepreneurship & Innovation Program* ini. Manfaat bisa berdampak:

1. Bagi Penulis

Sebagai syarat lulus program MBKM Cluster Kewirausahaan *Entrepreneurship and Innovation Programme*. Selain itu, penulis dapat mengasah kemampuan berbisnis dalam Desain Komunikasi Visual.

2. Bagi Orang Lain

Perancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa ataupun sebagai alat bantu untuk Generasi Z yang kesulitan dalam permasalahan pengelolaan keuangan.

3. Bagi Universitas

Universitas Multimedia Nusantara dapat menjadikan perancangan ini sebagai arsip baik untuk referensi penelitian maupun referensi perancangan aset visual, khususnya untuk aplikasi finansial Generasi Z.

1.6 Waktu dan Prosedur *Entrepreneurship & Innovation Program*

Program yang penulis dan tim ikuti adalah Prostep Kewirausahaan (*Entrepreneurship & Innovation Programme*) yang diselenggarakan dan diwadahi oleh Skystar Ventures dengan pengawasan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) UMN. Pada program ini, mahasiswa DKV UMN diberikan supervisi langsung oleh Skystar Ventures untuk mengembangkan bisnis masing-masing tim yang beranggotakan minimal 4 orang dengan tema bisnis digital. Pada kesempatan ini, penulis dan tim menjalankan bisnis dengan ranah *Financial Technology (FinTech)*.

Pelaksanaan program ini mengambil 15 SKS pada semester 6. Pada penerapannya, setiap mahasiswa wajib menjalankan minimal 640 jam kerja dengan supervisor, dan 207 jam kerja bersama dengan advisor masing-masing tim. Program ini berjalan pertama kali pada Februari 2026, dan akan berakhir pada akhir semester yaitu bulan Juni 2026. Selain 640 jam kerja, mahasiswa yang mengikuti program ini juga berkewajiban untuk menjalani bimbingan wajib bersama advisor sebanyak 8 kali bimbingan.

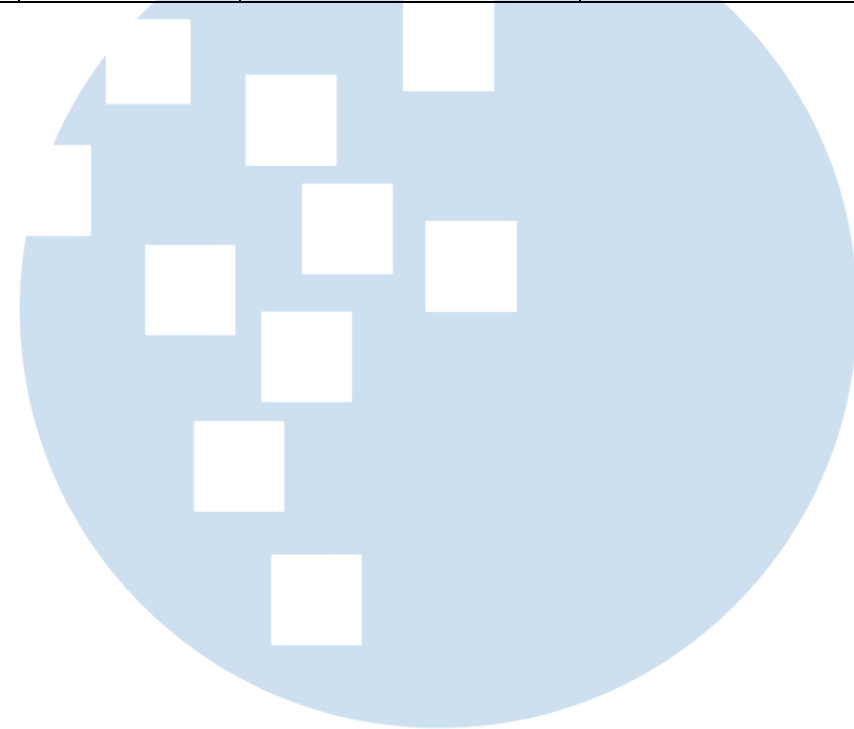
Selain menjalankan proses pemenuhan kegiatan Prostep *Entrepreneurship & Innovation Programme*, mahasiswa perlu memperhatikan syarat-syaratnya terlebih dahulu. Mahasiswa perlu mengikuti:

Tabel 1.1 Tabel Deskripsi Waktu *Entrepreneurship & Innovation Programme*

No.	Fase	Syarat	Tanggal
-----	------	--------	---------

1.	Evaluasi 1	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi setidaknya 200 jam Supervisor - Memenuhi setidaknya 50 jam advisor - Progress BAB 3 pada dokumen laporan 	9 – 13 Maret 2026
2.	UTS Skystar Ventures	<ul style="list-style-type: none"> - UTS pitchdeck - Presentasi Pitching Uji Kelayakan Bisnis 	31 Maret 2026
3.	Evaluasi 2	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi 640 Jam Bersama dengan supervisor - Memenuhi 207 jam Bersama dengan advisor - Hasil Laporan prostep lengkap 5 BAB dengan lampiran 	2 Juni 2026
4.	Demo Day	<ul style="list-style-type: none"> - Beta Testing - Melaksanakan brand activation guna 	2 Juni 2026

		mendukung proses testing	
5.	Sidang	- Sidang Akhir	4 Juni 2026



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA