

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Mengatur atau mengelola keuangan merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk bisa dilakukan oleh setiap orang terutama seorang mahasiswa yang kebanyakan baru pertama kali melakukan pengelolaan keuangan. Saat melakukan kegiatan kuliah, mahasiswa seringkali berhadapan dengan masalah finansial, karena mereka harus bisa mengatur uang saku untuk bisa mencukupi berbagai kebutuhan seperti biaya makan, buku, makanan, transportasi, akomodasi dan kegiatan lainnya. Mahasiswa dituntut untuk bisa mengatur keuangan mereka sendiri, padahal sebelumnya mereka belum sama sekali melakukannya. Banyak dari mereka belum memiliki kemampuan yang pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam manajemen keuangan pribadi. Pengaruh untuk mengikuti trend yang sedang terjadi tidak menutup kemungkinan mahasiswa memiliki perilaku konsumtif, seperti mengeluarkan uang untuk membeli suatu barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan [1].

Perilaku konsumtif adalah ketika seseorang atau kelompok menggunakan sebuah produk, jasa, brand atau perusahaan serta pemanfaatan nilai uang yang berlebihan secara sadar atau tidak sadar dan berkelanjutan [2]. Perilaku konsumtif disebabkan hanya karena keinginan seseorang akan sesuatu, mereka cenderung berperilaku konsumtif tanpa melihat kebutuhan yang utama bagi mereka [3]. Mahasiswa sangat cenderung konsumtif sehingga mereka tidak mampu dalam mengelola keuangan mereka sendiri [4]. Penelitian yang dilakukan oleh Taqwa dan Mukhlis [5] menyatakan bahwa yang mempengaruhi perilaku konsumtif pada generasi Z, yaitu gaya hidup hedonis dan kemudahan dalam menggunakan pembayaran non tunai. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rosa dan Listiadi [6] menyatakan bahwa teman sebaya juga dapat mempengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa dalam pengelolaan keuangan pribadinya.

Permasalahan mahasiswa dalam mengatur keuangan ini sudah sering terjadi terutama di kota besar pada era modern seperti sekarang ini [7]. Tidak mudah bagi mahasiswa untuk bisa mengatur keuangan mereka dengan baik. Penelitian yang dilakukan oleh Tawakkal dkk [7] menyatakan beberapa masalah keuangan yang sering dihadapi oleh mahasiswa diantaranya gaya hidup boros atau konsumtif, kebutuhan yang tidak terduga, pengeluaran yang lebih besar daripada pemasukan dan tidak pernah menabung dan berinvestasi. Gaya hidup konsumtif pada mahasiswa banyak dipengaruhi oleh kemudahan teknologi saat ini seperti hadirnya toko *online* [8] dan kemudahan bertransaksi menggunakan pembayaran non tunai seperti debit *card* dan *e-money* [9]. Kebutuhan tak terduga seperti membeli peralatan dan lainnya juga kadang membuat mahasiswa kebingungan dalam mengatur keuangan. Pengeluaran yang lebih besar seperti penelitian yang dilakukan oleh Roring dkk [10] menjelaskan banyak mahasiswa yang pengeluaran untuk makan dan pengeluaran untuk non makan tidak berbeda jauh. Tidak pernah menabung dan berinvestasi juga merupakan masalah keuangan mahasiswa, menurut Rahman dan Subroto [11] faktor yang menghambat mahasiswa untuk berinvestasi adalah sisa uang saku yang sedikit dan kurangnya pengetahuan tentang investasi. Literasi keuangan sangat berpengaruh bagi seseorang dalam mengambil keputusan keuangan, menghindari utang, dan melakukan perencanaan masa depan keuangan yang stabil.

Literasi keuangan merupakan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan seseorang dalam mengelola keuangan, dari pemasukan hingga pengeluaran [12]. Semakin baik literasi keuangan, maka semakin rendah perilaku hidup boros yang disebabkan oleh keinginan daripada kebutuhan. Kurangnya pemahaman tentang manajemen keuangan pribadi, investasi dan pengambilan keputusan seringkali mengakibatkan masalah keuangan yang dapat mempengaruhi produktifitas mahasiswa.

Literasi keuangan dan inovasi teknologi memiliki potensi tinggi untuk bisa bekerja sama. Pemanfaatan aplikasi *mobile* memberikan peluang untuk mengatasi tantangan ini dengan cara yang efektif dan

efisien. Penggunaan metode *design sprint* dirasa tepat untuk pengembangan solusi yang inovatif dalam waktu singkat untuk menciptakan purwarupa aplikasi berfokus pada pengelolaan keuangan yang disertai literasi keuangan. Banyak penelitian terdahulu yang sudah menerapkan metode *design sprint*, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Winda dkk [13]. Dalam penelitiannya Winda dkk bertujuan untuk membantu pelaku usaha yakni kelompok wanita tani dalam pemasaran hasil olahan tani mereka. Penggunaan *design sprint* dalam penelitian ini menghasilkan satu aplikasi web yang memudahkan kelompok tani wanita dalam memasarkan dan mempromosikan produk hasil olahan tani mereka. Dengan hasil pengujian oleh responden sebesar 94,11% untuk fungsi sistem dan 91,20% untuk *usability*, bisa disimpulkan sistem yang dirancang oleh Winda dkk sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan pengguna. Melihat keberhasilan penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka penggunaan *design sprint* dirasa sudah tepat untuk memberikan solusi dan menghasilkan suatu *prototype* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi rancangan *prototype* aplikasi *mobile* yang dapat membantu mahasiswa, selain menjadi alat yang praktis untuk mengatur keuangan didalamnya juga akan diberikan pengetahuan dan pemahaman tentang literasi keuangan untuk meningkatkan kesadaran pada mahasiswa tentang pentingnya literasi keuangan dalam mencapai kesejahteraan finansial.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapat rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana *design sprint* dapat diadaptasi untuk merancang aplikasi yang memenuhi kebutuhan dan preferensi mahasiswa terkait pengelolaan keuangan dan literasi keuangan?
2. Bagaimana melakukan pengujian dengan menggunakan metode *usability testing* terhadap rancangan *UI/UX* menggunakan metode *design sprint*?

### 1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang prototipe aplikasi pengelolaan keuangan dan literasi keuangan yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mahasiswa melalui proses *design sprint*.
2. Untuk mengukur tingkat *usability* dari rancangan *UI/UX* yang dihasilkan menggunakan metode *design sprint*.

### 1.4. Batasan Masalah

Batas masalah dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian tidak membahas secara teknis tentang pengembangan sistem, tetapi hanya fokus pada perancangan *UI/UX*.
2. Perancangan *UI/UX* yang dilakukan hanya untuk platform *mobile*.

