

**PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLA
KEUANGAN UNTUK GENERASI MILENIAL DENGAN
PENDEKATAN *PERSUASIVE DESIGN***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh :

Nama : Liem, Ivana Mira Tamtomo

NPM : 2016610015



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2020**

**PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLA
KEUANGAN UNTUK GENERASI MILENIAL DENGAN
PENDEKATAN *PERSUASIVE DESIGN***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh :

Nama : Liem, Ivana Mira Tamtomo

NPM : 2016610015



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2020**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : Liem, Ivana Mira Tamtomo
NPM : 2016610015
Program Studi : Sarjana Teknik Industri
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLA KEUANGAN
UNTUK GENERASI MILENIAL DENGAN
PENDEKATAN PERSUASIVE DESIGN

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, Juli 2020

**Ketua Program Studi Sarjana
Teknik Industri**

(Romy Loice, S.T., M.T.)

Pembimbing Pertama

(Yansen Theopilus, S.T., M.T.)



PERNYATAAN TIDAK MENCONTEK ATAU MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Liem, Ivana Mira Tamtomo

NPM : 2016610015

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan Judul:
**PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLA KEUANGAN UNTUK GENERASI
MILENIAL DENGAN PENDEKATAN PERSUASIVE DESIGN**

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 2 Juli 2020

Liem, Ivana Mira Tamtomo

NPM : 2016610015

ABSTRAK

Tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia masih sangat rendah yakni sebesar 29,7%. Sedangkan profil generasi di Indonesia saat ini didominasi oleh para milenial dengan angka 33,75%. Namun, milenial masih mengalami banyak kesulitan dalam mengelola keuangannya. Pada setiap bulannya, milenial hanya mengalokasikan sebagian kecil dari gajinya (10,7%) untuk tabungan, minat milenial terhadap investasi pun masih sangat rendah (2%). Tingginya penggunaan *smartphone* dikalangan milenial seharusnya dapat dimanfaatkan untuk melakukan edukasi keuangan secara efektif. Nyatanya, terdapat empat tujuan yang paling sering dilakukan oleh milenial dalam mengakses internet yaitu *chatting*, *browsing*, jejaring sosial, dan *video streaming*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, hendak dirancang sebuah aplikasi pengelola keuangan untuk generasi milenial yang dapat memersuasi penggunaannya dalam mengelola keuangan secara rutin.

Pada tahap awal penelitian, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui proses wawancara dan diperoleh sebanyak 11 *primary needs*. Selanjutnya, dilakukan proses pengembangan dan pemilihan konsep melalui kegiatan FGD dan *design workshop* sehingga dihasilkan 3 alternatif konsep. Berbagai alternatif konsep dinilai dan disempurnakan untuk mendapatkan rancangan terbaik. Proses seleksi dilakukan melalui *concept scoring* dengan metode *utility function*. Selanjutnya, dirancang sebuah prototipe melalui *software* Figma. Aplikasi dirancang melalui pendekatan *Fogg's Behavioral Model* (FBM) menggunakan prinsip teknologi persuasif yang menghasilkan beberapa fitur pengelola keuangan seperti pencatatan, penganggaran, pencapaian target finansial, dan statistik keuangan.

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi kegiatan berdasarkan aspek *usability* dan *persuasiveness*. Pada aspek *usability*, dilakukan pengujian pada 5 kriteria yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, *usefulness*, dan *learnability* melalui metode *task completion*, pengisian kuesioner SUS, dan wawancara. Kriteria *effectiveness* dan *efficiency* mendapatkan nilai 78% dan 82%, melebihi batas minimum sebesar 70%. Kriteria *satisfaction*, *usefulness*, dan *learnability* mendapatkan nilai 3,98, 4,13, dan 3,63 dengan batas nilai minimum sebesar 3,5. Pada aspek *persuasiveness*, dilakukan kegiatan wawancara dan pengisian *perceived persuasiveness questionnaire* (PPQ) untuk menguji 3 kriteria yaitu *effectiveness*, *quality*, dan *capability*. Kriteria *effectiveness*, *quality*, dan *capability* mendapatkan nilai 3,92, 3,83, dan 4,08 dengan batas nilai minimum sebesar 3,5.

ABSTRACT

The level of financial literacy of Indonesian people is still very low at only 29,7%. While the generation profile in Indonesia is currently dominated by millennial at 33,75%. However, millennial still experiences many difficulties in managing their financial activities. Furthermore, millennials only allocate a small portion of their salary (10,7%) to savings each month, millennials interest in investment is still very low (2%). The high use of smartphone devices among millennials should be able to be utilized in conducting effective financial management education. However, this is still inversely proportional to existing data. In fact, there are at least four things that are most often carried out by millennials when connected to the internet networks. Among them are chatting, browsing, social networking, and video streaming. To overcome these problems, researcher conduct several tests to create financial management application for millennials that can be used to persuade them to manage their finances routinely.

In the initial stages of study, an identification was made through the interview process and 11 primary needs were obtained. In the second stage, the process of developing and selecting alternative concepts was carried out through FGD activities and design workshop resulted in 3 alternative concepts. Various alternative concepts are then assessed and refined to get the best design results. The alternative concept selection process is done through concept scoring with the utility function method. Furthermore, based on the alternative concept chosen, a prototype will be designed through the Figma prototyping software. The application is designed through a Fogg's behavioral model approach (FBM) with the use of several persuasive technology principles that result in several features such as financial record, budgeting, goals tracking, and financial statistics.

In the final stage, an evaluation of activities will be conducted based on aspects of usability and persuasion. In the usability aspect, testing is done to test 5 criteria, effectiveness, efficiency, satisfaction, usefulness, and learnability through task completion, SUS questionnaire, and interview. The effectiveness and efficiency criteria get a score of 78% and 82%. Both of these scores have exceeded the minimum score of 70% to be considered acceptable. Satisfaction, usefulness, and learnability have a score of 3,98, 4,13, and 3,63 respectively with a minimum acceptable score of 3,5. While in the aspect of persuasiveness, interview and perceived persuasiveness questionnaire (PPQ) were conducted to test 3 criteria, effectiveness, quality, and capability. Criteria for effectiveness, quality, and capability get a score of 3,92, 3,83, and 4,08 with a minimum score of 3,5.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Untuk Generasi Milenial dengan Pendekatan *Persuasive Design*”. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan studi Sarjana Teknik Industri di Universitas Katolik Parahyangan. Pada penyusunan skripsi ini, penulis mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Yansen Theopilus, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, mengarahkan, dan membantu penulis selama penyusunan penelitian ini.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi.
3. Rekan-rekan dan seluruh orang yang berpartisipasi menjadi responden dan desainer dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
4. Dosen, rekan seperjuangan, dan seluruh pihak di Universitas Katolik Parahyangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan lainnya dengan segala bentuk dukungan yang turut diberikan.

Penulis menyadari kegiatan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk kesempurnaan penelitian yang ada. Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Bandung, 2 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	I-1
I.1 Latar Belakang	I-1
I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah	I-6
I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian	I-18
I.4 Tujuan Penelitian	I-19
I.5 Manfaat Penelitian	I-19
I.6 Metodologi Penelitian	I-20
I.7 Sistematika Penulisan	I-23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
II.1 Profil Generasi Milenial.....	II-1
II.2 Literasi Keuangan.....	II-2
II.3 Desain Interaksi.....	II-3
II.3.1 Identifikasi Kebutuhan	II-5
II.3.2 Perancangan dan Pemilihan Alternatif	II-7
II.3.3 Pembuatan Prototipe	II-8
II.3.4 Evaluasi.....	II-9
II.4 <i>Usability Testing</i>	II-9
II.5 Teknologi Persuasif	II-11
II.6 <i>Shumard Method</i>	II-15
II.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-15
II.8 <i>Perceived Persuasiveness Questionnaire (PPQ)</i>	II-17

BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	III-1
III.1 Identifikasi Kebutuhan.....	III-1
III.1.1 Profil Responden	III-2
III.1.2 Daftar Interpretasi Kebutuhan	III-3
III.1.3 Persona	III-9
III.2 Pengembangan Alternatif Konsep Desain.....	III-10
III.2.1 Alternatif Konsep Pertama	III-13
III.2.2 Alternatif Konsep Kedua	III-18
III.2.3 Alternatif Konsep Ketiga.....	III-21
III.3 Pemilihan Alternatif Konsep	III-24
III.4 Perancangan Prototipe	III-29
III.5 Evaluasi Rancangan Prototipe.....	III-49
III.5.1 Rencana dan Prosedur Pengujian	III-50
III.5.2 <i>Usability Testing</i>	III-52
III.5.3 <i>Perceived Persuasiveness Questionnaire (PPQ)</i>	III-60
III.5.4 Usulan Perbaikan	III-62
 BAB IV ANALISIS	 IV-1
IV.1 Analisis Perilaku Pengelolaan Keuangan Milenial	IV-1
IV.2 Analisis Identifikasi Kebutuhan	IV-2
IV.3 Analisis Pengembangan dan Pemilihan Alternatif Konsep	IV-4
IV.4 Analisis Rancangan Prototipe	IV-6
IV.5 Analisis Evaluasi Prototipe.....	IV-10
IV.6 Analisis Implementasi Usulan Perbaikan	IV-13
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 V-1
V.1 Kesimpulan.....	V-1
V.2 Saran.....	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Rekapitulasi Hasil Wawancara	I-7
Tabel I.2	Pernyataan dan Interpretasi Masalah Hasil Wawancara	I-8
Tabel I.3	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi MoneyLover.....	I-12
Tabel I.4	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wallet	I-13
Tabel I.5	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Thriv	I-14
Tabel I.6	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Finansialku	I-16
Tabel II.1	<i>Shumard Method</i>	II-15
Tabel II.2	<i>Perceived Persuasiveness Questionnaire</i>	II-17
Tabel III.1	Profil Responden Hasil Wawancara	III-3
Tabel III.2	Pernyataan dan Interpretasi Kebutuhan Responden 1	III-3
Tabel III.3	Daftar Kebutuhan Responden dan Frekuensi Kemunculan	III-5
Tabel III.4	<i>Primary Needs</i>	III-6
Tabel III.5	Perhitungan Tingkat Kepentingan	III-6
Tabel III.6	<i>Design Ideas</i>	III-12
Tabel III.7	Perhitungan Nilai Akhir Alternatif Konsep	III-24
Tabel III.8	Kelebihan dan Kekurangan Alternatif Konsep	III-26
Tabel III.9	Rekapitulasi Pemenuhan Primary Needs	III-48
Tabel III.10	<i>Task Scenario</i>	III-52
Tabel III.11	Perhitungan Persentase <i>Effectiveness</i>	III-55
Tabel III.12	Perhitungan Waktu Penyelesaian Maksimum (WPM)	III-56
Tabel III.13	Perhitungan Persentase <i>Efficiency</i>	III-57
Tabel III.14	Rekapitulasi Perhitungan Nilai SUS	III-58
Tabel III.15	Rekapitulasi Nilai SUS Setiap Kriteria	III-59
Tabel III.16	Rekapitulasi Perhitungan Nilai PPQ	III-60
Tabel III.17	Rekapitulasi Wawancara Aspek Persuasif	III-62
Tabel III.18	Rekapitulasi Usability Problems dan Solusi Perbaikan	III-63
Tabel III.19	Rekapitulasi Saran Aspek Persuasif dan Solusi Perbaikan	III-69

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Persentase Pengeluaran per Bulan Generasi Milenial	I-3
Gambar I.2	Rata-rata Alokasi Penganggaran Responden	I-8
Gambar I.3	<i>Platform</i> Aplikasi MoneyLover.....	I-11
Gambar I.4	<i>Platform</i> Aplikasi Wallet.....	I-13
Gambar I.5	<i>Platform</i> Aplikasi Thriv	I-14
Gambar I.6	<i>Platform</i> Aplikasi Finansialku	I-15
Gambar I.7	Metodologi Penelitian.....	I-22
Gambar II.1	Model Siklus Desain Interaksi	II-4
Gambar II.2	<i>Concept Scoring</i>	II-8
Gambar II.3	<i>Fogg Behavior Model</i>	II-12
Gambar II.4	Pertanyaan SUS Score	II-16
Gambar III.1	Grafik Interpretasi Kebutuhan	III-4
Gambar III.2	Persona (1)	III-9
Gambar III.3	Persona (2)	III-10
Gambar III.4	<i>Artboard</i> 1 dan 2 Alternatif Konsep Pertama	III-13
Gambar III.5	<i>Artboard</i> 3,4,dan 5 Alternatif Konsep Pertama	III-14
Gambar III.6	<i>Artboard</i> 6 dan 7 Alternatif Konsep Pertama	III-15
Gambar III.7	<i>Artboard</i> 8 dan 9 Alternatif Konsep Pertama	III-16
Gambar III.8	<i>Artboard</i> 10 dan 11 Alternatif Konsep Pertama	III-17
Gambar III.9	<i>Artboard</i> 12 dan 13 Alternatif Konsep Pertama	III-17
Gambar III.10	<i>Artboard</i> 1,2,dan 3 Alternatif Konsep Kedua	III-18
Gambar III.11	<i>Artboard</i> 4 dan 5 Alternatif Konsep Kedua	III-19
Gambar III.12	<i>Artboard</i> 6,7,dan 8 Alternatif Konsep Kedua	III-19
Gambar III.13	<i>Artboard</i> 9,10,dan 11 Alternatif Konsep Kedua.....	III-20
Gambar III.14	<i>Artboard</i> 12,13,dan 14 Alternatif Konsep Kedua.....	III-21
Gambar III.15	<i>Artboard</i> 1 dan 2 Alternatif Konsep Ketiga.....	III-22
Gambar III.16	<i>Artboard</i> 3,4,dan 5 Alternatif Konsep Ketiga.....	III-23
Gambar III.17	<i>Artboard</i> 6 Alternatif Konsep Ketiga	III-23
Gambar III.18	<i>Flow</i> Rancangan Aplikasi	III-29
Gambar III.19	<i>Prototype Artboard</i> 1,2,3	III-31

Gambar III.20 <i>Prototype Artboard</i> 4 dan 5	III-32
Gambar III.21 <i>Prototype Artboard</i> 6,7,8	III-33
Gambar III.22 <i>Prototype Artboard</i> 9,10,11	III-33
Gambar III.23 <i>Prototype Artboard</i> 12	III-34
Gambar III.24 <i>Prototype Artboard</i> 13	III-36
Gambar III.25 <i>Prototype Artboard</i> 14,15,16	III-36
Gambar III.26 <i>Prototype Artboard</i> 17 dan 18.....	III-37
Gambar III.27 <i>Prototype Artboard</i> 19	III-38
Gambar III.28 <i>Prototype Artboard</i> 20	III-39
Gambar III.29 <i>Prototype Artboard</i> 21	III-39
Gambar III.30 <i>Prototype Artboard</i> 22	III-40
Gambar III.31 <i>Prototype Artboard</i> 23 dan 24.....	III-41
Gambar III.32 <i>Prototype Artboard</i> 25 dan 26.....	III-42
Gambar III.33 <i>Prototype Artboard</i> 27,28,29	III-43
Gambar III.34 <i>Prototype Artboard</i> 30,31,32	III-43
Gambar III.35 <i>Prototype Artboard</i> 33,34,35	III-44
Gambar III.36 <i>Prototype Artboard</i> 36,37,38	III-45
Gambar III.37 <i>Prototype Artboard</i> 39	III-46
Gambar III.38 <i>Prototype Artboard</i> 40,41,42	III-47
Gambar III.39 <i>Prototype Artboard</i> 43 dan 44.....	III-47
Gambar III.40 <i>Prototype Artboard</i> 45 dan 46.....	III-48
Gambar III.41 Perbaikan Rancangan Aplikasi (1)	III-64
Gambar III.42 Perbaikan Rancangan Aplikasi (2)	III-64
Gambar III.43 Perbaikan Rancangan Aplikasi (3)	III-65
Gambar III.44 Perbaikan Rancangan Aplikasi (4)	III-66
Gambar III.45 Perbaikan Rancangan Aplikasi (5)	III-67
Gambar III.46 Perbaikan Rancangan Aplikasi (6)	III-68
Gambar III.47 Perbaikan Rancangan Aplikasi (7)	III-69
Gambar III.48 Perbaikan Rancangan Aplikasi (8)	III-70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A *NEED STATEMENT* RESPONDEN

LAMPIRAN B *SCORING* ALTERNATIF KONSEP

LAMPIRAN C *FLOW HOMEPAGE* APLIKASI

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan serta asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi pengelitan, dan sistematika penulisan dari kegiatan penelitian yang hendak dilakukan.

I.1 Latar Belakang

Literasi keuangan memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan kemampuan pengelolaan keuangan individu. Badan Otoritas Jasa Keuangan (2017) mendefinisikan literasi keuangan sebagai pengetahuan dan pemahaman atas konsep dan risiko keuangan, serta keterampilan dalam rangka membuat keputusan keuangan yang efektif guna meningkatkan kesejahteraan keuangan (*financial well-being*) individu. Dengan demikian, masyarakat yang *well literate* akan cenderung memiliki kemampuan pengelolaan keuangan yang lebih baik dalam mendukung kesejahteraan keuangan mereka. Terciptanya masyarakat yang *well literate* pun tentu akan berdampak positif sebagai roda penggerak perekonomian di Indonesia.

Namun pada kenyataannya, masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat literasi keuangan yang rendah. Hal ini ditunjukkan berdasarkan Survei Nasional Literasi Keuangan tahun 2017 yang dilakukan oleh OJK. Hasil survei ini menyatakan bahwa indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia hanya berkisar diangka 29,7%. Hal ini pun turut menunjukkan bahwa dari sebanyak 100 penduduk Indonesia, hanya sekitar 30 orang yang termasuk dalam kategori *well literate*. Dengan kondisi seperti ini, masyarakat Indonesia belum sepenuhnya memiliki pengetahuan yang cukup mengenai bagaimana mengoptimalkan serta mengelola keuangan untuk kegiatan yang produktif (Otoritas Jasa Keuangan, 2017).

Perilaku pengelolaan keuangan masyarakat Indonesia juga salah satunya dipengaruhi oleh faktor tujuan finansial. Tujuan finansial tersebut akan menentukan bagaimana seseorang merencanakan dan mengelola keuangannya untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan hasil Survei Nasional

Literasi Keuangan yang turut dilakukan oleh OJK (2017), tujuan keuangan yang dipilih oleh masyarakat Indonesia lebih berorientasi pada pemenuhan kebutuhan jangka pendek seperti pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Dengan kondisi tersebut, masyarakat Indonesia masih rentan dalam menghadapi potensi serta risiko keuangan yang mungkin dialami karena tidak tersedianya dana darurat. Selain itu, berdasarkan survei literasi keuangan juga didapat bahwa hanya terdapat sebesar 54,9% masyarakat Indonesia yang menyatakan menyusun anggaran keuangan bulanan. Terlebih lagi, dari 54,9% masyarakat yang menyusun anggaran tersebut hanya ditemukan sebesar 30,7% saja yang berkomitmen untuk melaksanakan perencanaan keuangan yang telah dirancang.

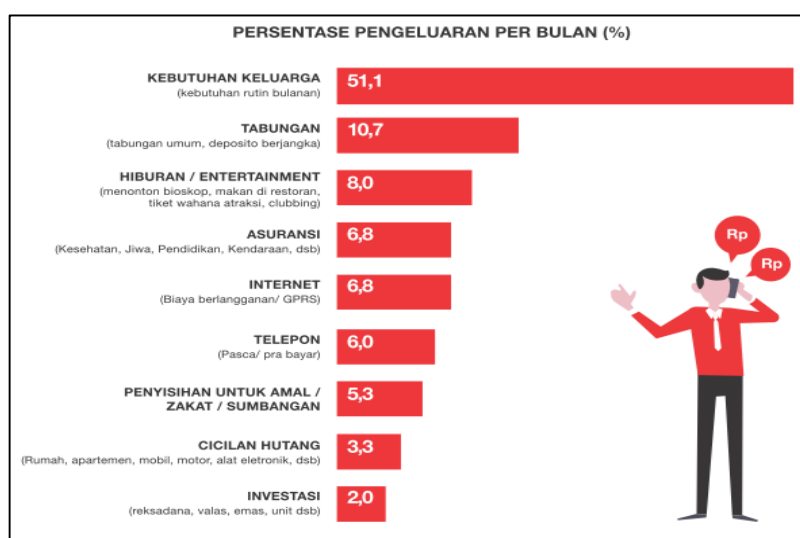
Dalam beberapa tahun terakhir, Produk Domestik Bruto (PDB) masyarakat Indonesia terus mengalami kenaikan. Pada tahun 2016, PDB Indonesia telah mencapai angka Rp 12.406,8 triliun dengan tingkat PDB per kapita sebesar Rp 48 juta. Angka ini telah mengalami kenaikan lebih dari dua kali lipat semenjak tahun 2006 dengan nilai PDB nasional sebesar Rp 3,34 triliun dan nilai PDB per kapita sebesar Rp 15 juta. Seiring dengan pertumbuhan PDB Indonesia, jumlah uang beredar pun juga semakin meningkat. Hal ini turut menandakan bahwa semakin bertambahnya transaksi keuangan masyarakat baik untuk kebutuhan pribadi maupun usaha. Dengan demikian, pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai perencanaan keuangan perlu ditingkatkan guna mengimbangi bertambahnya transaksi keuangan yang ada (Otoritas Jasa Keuangan, 2017).

Menurut Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) pada tahun 2017, para milenial atau angkatan yang lahir antara tahun 1981-2000 berjumlah sebesar 88 juta jiwa atau sebesar 33,75% dari jumlah penduduk Indonesia. Dibandingkan dengan generasi lainnya, saat ini persentase milenial di Indonesia menempati posisi terbesar dengan perolehan angka sebesar 33,75%, diikuti dengan jumlah generasi Z sebesar 29,23%, generasi X sebesar 25,74%, dan paling sedikit adalah generasi *baby boomers* dan veteran yakni sebesar 11,27% (Budiati et al, 2018). Data tersebut menunjukkan bahwa segmen milenial merupakan segmen yang potensial sebagai roda penggerak perekonomian Indonesia.

Eastman dan Liu (2012) menyatakan bahwa generasi Y atau milenial menunjukkan rata-rata level status konsumsi terbesar dibandingkan generasi sebelumnya. Generasi ini telah menyesuaikan diri ke dalam lingkungan yang

menyediakan kemungkinan dan alasan lebih baik untuk berbelanja dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Generasi ini pun cenderung memiliki tingkat daya beli yang tinggi karena adanya faktor teknologi dan internet. Oleh karena itu, perilaku hidup konsumtif serta gaya hidup yang tinggi masih sering menjadi kendala yang tak terelakkan bagi generasi ini dalam mengatur serta mengelola keuangannya.

Berdasarkan data *Indonesia Millennial Report (2019)* yang diterbitkan oleh IDN Times, diungkapkan beberapa ulasan dari perilaku milenial dalam mengatur keuangan. Setiap bulannya, milenial hanya menyisihkan sedikit dari gajinya untuk ditabung dimana milenial hanya mengalokasikan sebesar 10,7% untuk tabungan dari pendapatan rutinnya. Selanjutnya, lebih dari setengah pendapatan generasi milenial dihabiskan untuk biaya kebutuhan bulanan. Alokasi terbesar dari pendapatan para milenial yakni sekitar 51,1% digunakan untuk berbelanja keperluan bulanan yang tak terhindarkan karena berisi pemenuhan kebutuhan yang rutin. Berdasarkan hasil survei, sebagian besar milenial juga mengaku bahwa gaji yang didapatkan habis untuk membayar kebutuhan bulanan ini. Bahkan, minat milenial terhadap investasi juga masih sangat rendah yakni hanya sebesar 2%. Oleh sebab itu, kebanyakan para milenial mengatakan tidak sanggup lagi untuk menabung atau mencicil rumah, mobil, maupun benda kebutuhan sekunder lainnya (Utomo et al, 2019). Berbagai persentase pengeluaran milenial tersebut dapat dilihat pada Gambar I.1 berikut.



Gambar I.1 Persentase Pengeluaran per Bulan Generasi Milenial
(Sumber : Utomo et al, 2019)

Menurut Warren (2005), terdapat teori dasar penganggaran keuangan yang disebut dengan aturan 50/20/30. Aturan tersebut bertujuan untuk membagi pendapatan setelah pajak dengan mengalokasikan 50% dana untuk kebutuhan, 30% untuk keinginan, serta 20% sisanya untuk tabungan dan investasi. Berdasarkan aturan tersebut, dapat dilihat bahwa persentase pengeluaran per bulan milenial Indonesia pada tahun 2019 tidak proporsional dengan nilai anjuran yang ditentukan. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 diatas dimana pengalokasian pendapatan untuk kebutuhan sebesar 61,2% (kebutuhan keluarga, asuransi, cicilan hutang), keinginan sebesar 26,1% (hiburan, internet, telepon, amal), sedangkan untuk tabungan dan investasi hanya sebesar 12,7%. Nilai tersebut dirasa masih belum dapat menunjukkan pola pengelolaan keuangan yang baik oleh para milenial yang ada.

Generasi milenial sendiri juga dikenal sebagai generasi yang melibatkan penggunaan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi turut memberikan suatu peranan penting terhadap generasi milenial untuk terus berinovasi serta menciptakan berbagai peluang secara luas. Dengan seiring berkembangnya zaman, banyak pula pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan untuk mendapatkan berbagai sumber pengetahuan dan informasi. Kini, sebagian besar masyarakat Indonesia telah menggunakan berbagai layanan teknologi informasi khususnya internet. Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pada tahun 2016 penetrasi pengguna internet masyarakat Indonesia sendiri telah mencapai angka 51,8% (Otoritas Jasa Keuangan, 2017).

Berbagai media perangkat elektronik dapat digunakan oleh masyarakat Indonesia dalam mengakses internet. Tak terkecuali dengan generasi milenial, dengan intensitas koneksi yang cukup tinggi kebanyakan milenial Indonesia memilih untuk mengakses layanan internet melalui perangkat *smartphone*. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaran Jasa Internet Indonesia (APJII), persentase pengguna *smartphone* oleh generasi milenial di Indonesia pada tahun 2017 sudah mencapai angka 91,62%. Persentase ini jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan Generasi X sebesar 77,02% serta Generasi *baby boomers* dan veteran sebesar 43,72% (Budiati et al, 2018).

Masyarakat Indonesia memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dalam menggunakan internet. Bagi milenial, penggunaan internet merupakan salah satu

hal yang paling penting dalam kesehariannya. Apabila terkoneksi dengan jaringan internet, terdapat banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh milenial seperti berkomunikasi dengan orang lain, mencari informasi dan hiburan, maupun melakukan pembelian dan sebagainya. Berdasarkan data *Indonesia Millennial Report 2019* oleh IDN Times, terdapat minimal empat tujuan yang paling sering dilakukan oleh milenial ketika terkoneksi dengan internet. Keempat tujuan tersebut antara lain merupakan *chatting* (81,3%), *browsing* (77,4%), jejaring sosial (74,4%), dan *video streaming* (40,7%) (Utomo et al, 2019). Dengan demikian, dapat dilihat bahwa meskipun penetrasi pengguna internet oleh generasi milenial cukup besar, namun penggunaan internet untuk kepentingan edukasi maupun bisnis masih harus ditingkatkan.

Penggunaan internet serta perangkat *smartphone* yang tinggi seharusnya dapat dimanfaatkan dalam melakukan edukasi pengelolaan keuangan secara efektif dan efisien. Edukasi keuangan secara *online* dengan memanfaatkan media digital dan dilakukan secara berkala dapat memberikan dampak yang positif terhadap generasi milenial selaku penggerak perekonomian negara. Penyebaran informasi serta peningkatan literasi keuangan juga lebih dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan jaringan internet yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Di saat ini, perangkat *smartphone* telah dilengkapi dengan berbagai fitur aplikasi yang telah dikembangkan oleh para *developer*. Diantaranya tersedia aplikasi seputar pengelola keuangan yang bermanfaat dan dapat diunduh secara gratis. Namun, belum banyak aplikasi tersedia yang mampu untuk mengarahkan pengguna untuk mengatur dan mengelola keuangan secara teratur. Pemanfaatan aplikasi semacam ini pun dirasa masih belum dimaksimalkan dengan baik oleh para milenial yang ada. Penggunaan aplikasi tersebut juga dirasa masih kurang dapat memotivasi penggunanya dalam mencatat dan mengelola keuangan secara rutin. Selain itu, penggunaan berbagai aplikasi tersebut juga masih belum dapat memersuasi dan mengubah perilaku buruk milenial seperti berperilaku konsumtif.

Dalam rangka meningkatkan literasi keuangan milenial pada era berbasis digital ini, hendak dirancang suatu aplikasi *smartphone* pengelola keuangan berteknologi persuasif. Perancangan aplikasi tersebut bertujuan untuk memersuasi *user* terutama generasi milenial Indonesia dalam meningkatkan motivasi serta mengedukasi penggunanya dalam mengatur pengelolaan keuangan serta perilaku menabung sehingga menjadi lebih produktif. Untuk

menunjang perilaku tersebut, tidak cukup hanya dengan menyediakan aplikasi yang mudah dan menyenangkan saja tetapi harus juga dapat bersifat persuasif.

Dalam menghasilkan aplikasi pengelola keuangan yang persuasif, digunakan *persuasive design* yang merupakan ilmu perancangan untuk menghasilkan produk dimaksud merupakan kegiatan merubah perilaku *user* sesuai dengan *target behavior* yang hendak dicapai. Aplikasi yang dirancang juga diharapkan dapat mempengaruhi perilaku penggunanya menuju *target behavior* yang hendak dicapai, sebagai contoh dengan memberikan bentuk *rewards* ataupun insentif jangka pendek sebagai bentuk *trigger*. Pemberian *rewards* pun bertujuan untuk menunjang perilaku pengelolaan keuangan secara teratur.

I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dilakukan penelitian awal untuk mengetahui adanya permasalahan dari pengelolaan keuangan serta rendahnya minat menabung dikalangan generasi milenial di Indonesia. Penelitian awal dilakukan dalam bentuk wawancara. Wawancara dilakukan terhadap 10 orang responden dengan latar belakang profesi serta usia yang beragam, dalam hal ini merupakan responden berusia dua puluh hingga tiga puluh lima tahun yang termasuk ke dalam golongan milenial dari beberapa wilayah di Indonesia. Beberapa diantaranya merupakan mahasiswa, karyawan swasta, kontraktor, *freelance*, wiraswasta, dan banyak lainnya. Pertanyaan yang diajukan dalam kegiatan wawancara adalah sebagai berikut.

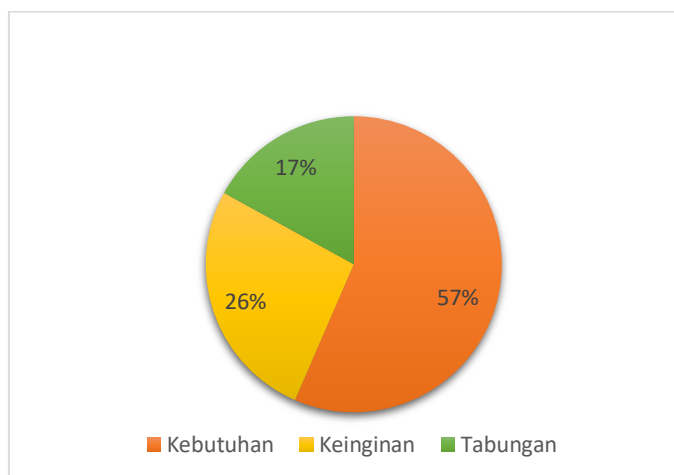
1. Apa yang anda ketahui dari kegiatan mengelola keuangan?
2. Apakah anda memiliki keterampilan dalam menjalankan kegiatan mengelola keuangan (pencatatan, penganggaran, menabung, investasi, dll.)?
3. Media atau sarana yang digunakan untuk memperoleh informasi seputar literasi dan pengelolaan keuangan?
4. Berapa besar (%) pengalokasian anggaran keuangan yang dikeluarkan untuk kebutuhan, keinginan, dan tabungan?
5. Kendala yang dihadapi dalam menjalankan kegiatan mengelola keuangan?
6. Apa yang diharapkan agar kegiatan mengelola keuangan dapat tercapai dengan lebih baik kedepannya?

Berikut adalah hasil rekapitulasi dari kegiatan wawancara yang telah dilakukan kepada seluruh responden yang dapat dilihat pada Tabel I.1.

Tabel I.1 Rekapitulasi Hasil Wawancara

	Pertanyaan	Jumlah Responden
Keadaan Responden	Menyatakan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola keuangan	4
	Menyatakan belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola keuangan	6
Sumber Informasi	Melalui media sosial, internet, atau laman berita	5
	Melalui Bank	2
	Melalui kerabat maupun orang tua	1
	Melalui aplikasi <i>smartphone</i>	2
Permasalahan	Perilaku konsumtif	8
	Kesulitan dalam pencatatan keuangan	4
	Tidak termotivasi dalam menjalankan kegiatan menabung dan mengelola keuangan	4
	Tidak memiliki keterampilan dalam mengelola keuangan dan membuat perencanaan penganggaran	6
	Tidak memiliki pencapaian target finansial	2
Kebutuhan	Adanya suatu pemacu atau pengingat dalam menjalankan kegiatan menabung serta mengelola keuangan secara teratur	8
	Adanya suatu pembatas untuk mengendalikan perilaku konsumtif dan mampu menyusun skala prioritas	10
	Integrasi pencatatan keuangan yang mudah dan terkendali	4
	Akses seputar informasi pengelolaan keuangan secara mudah	3

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden masih belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengatur serta mengelola keuangannya. Penggunaan internet dan media sosial pun turut mendominasi generasi milenial seputar perolehan informasi akan pengelolaan keuangan. Berikut juga akan ditampilkan grafik rata-rata persentase alokasi penganggaran keuangan seluruh responden yang dikeluarkan untuk kebutuhan, keinginan, dan tabungan.



Gambar I.2 Rata-rata Alokasi Penganggaran Responden

Berdasarkan grafik pada Gambar I.2, dapat dilihat bahwa persentase pengalokasian anggaran keuangan responden baik untuk kebutuhan maupun tabungan masih belum terlalu ideal dengan nilai anjuran aturan dasar yang ada. Pada Tabel I.2 berikut juga diberikan pernyataan responden beserta interpretasi masalah hasil wawancara guna mendapatkan pemahaman yang lebih dalam akan permasalahan pada pengelolaan keuangan yang dialami milenial.

Tabel I.2 Pernyataan dan Interpretasi Masalah Hasil Wawancara

No	Permasalahan	Frekuensi	Interpretasi Masalah
1	<i>Belanja online berlebihan terutama saat ada promo</i>	1	Pola hidup yang cenderung konsumtif
	<i>Ajakan pergi dengan teman-teman untuk kegiatan konsumtif</i>	2	
	<i>Konsumsi barang dan jasa berlebih walaupun income terbatas</i>	3	
	<i>Suka membelanjakan barang dan jasa lebih ke yang diinginkan dan bukan yang dibutuhkan</i>	5	
	<i>Apabila uang yang dimiliki saat itu relatif banyak, saya memiliki kecenderungan untuk tidak berpikir banyak dalam membeli barang</i>	1	
	<i>Karena pakai credit card jadi kadang-kadang bisa boros</i>	1	
2	<i>Saya hanya menabung di Bank ketika ada uang sisa</i>	1	Kurangnya minat dan motivasi dalam menabung dan mengelola keuangan
	<i>Tidak memiliki jadwal yang pasti saat menabung</i>	3	

Lanjut

Tabel I.2 Pernyataan dan Interpretasi Masalah Hasil Wawancara (lanjutan)

No	Permasalahan	Frekuensi	Interpretasi Masalah
2	<i>Tidak ada yang mengingatkan dan memacu saya untuk menabung</i>	2	Kurangnya minat dan motivasi dalam menabung dan mengelola keuangan
	<i>Mencatat keuangan itu kadang melelahkan</i>	1	
3	<i>Masih lebih fokus untuk pemenuhan kebutuhan jangka pendek daripada jangka panjang</i>	1	Tidak dimilikinya pencapaian target finansial
	<i>Sekarang kebutuhan dan uang jajan masih sering didapat dari orang tua</i>	1	
	<i>Belum terpikir untuk melakukan investasi</i>	1	
4	<i>Saya tidak bisa membuat perencanaan keuangan dengan baik</i>	3	Keterampilan yang buruk dalam mengatur dan mengelola keuangan
	<i>Tidak pernah menyusun anggaran keuangan pribadi terutama untuk barang dan jasa</i>	2	
	<i>Lupa mencatat uang keluar masuknya</i>	4	
	<i>Jarang memperhatikan margin pengeluaran bulanan</i>	1	
	<i>Tidak memiliki dana darurat untuk pengeluaran tak terduga</i>	1	

Berdasarkan hasil wawancara, pernyataan yang disampaikan oleh para responden merupakan berbagai kesulitan yang dihadapi selama menjalankan kegiatan menabung dan mengelola keuangan. Berbagai pernyataan tersebut disampaikan dengan pernyataan yang berbeda tiap responden. Oleh sebab itu, dilakukan interpretasi dari berbagai pernyataan tersebut ke dalam beberapa pokok permasalahan.

Pokok permasalahan pertama terdapat pada pola hidup yang konsumtif. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar responden mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri untuk tidak berperilaku konsumtif. Hal ini ditunjukkan oleh gaya hidup sebagian besar responden dimana mereka akan cenderung membelanjakan uangnya untuk barang dan jasa yang lebih menjadi keinginan dan bukan merupakan kebutuhan. Selain itu, apabila sedang memiliki uang lebih mereka juga dapat langsung menghabiskannya dengan mudah terutama dengan kemudahan akses layanan jasa *digital*. Konsumsi barang dan jasa yang dikeluarkan sebagian besar berada di luar perencanaan anggaran pengeluaran sehingga dapat mengambil jatah perencanaan anggaran tabungan. Maka dari itu,

mereka tidak berkesempatan untuk menyisihkan sebagian uangnya untuk ditabung.

Permasalahan selanjutnya merupakan kurangnya minat dan motivasi dalam perilaku menabung. Beberapa responden tidak memiliki perencanaan jadwal maupun anggaran yang pasti dalam menabung. Bahkan beberapa responden juga menyatakan bahwa mereka hanya akan menabung di Bank apabila terdapat uang sisa. Kurangnya minat dan motivasi juga dapat diakibatkan karena tidak adanya hal yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengingatkan dan menyosialisasikan perilaku menabung kepada responden. Selain itu, tidak dimilikinya pencapaian target finansial juga dapat menjadikan rendahnya minat masyarakat dalam memunculkan perilaku menabung.

Beberapa responden juga menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengatur dan mengelola keuangannya. Mereka pun menyatakan bahwa seringkali tidak dilakukan penyusunan anggaran keuangan bahkan terkadang juga lupa untuk mencatat konsumsi pengeluarannya. Selain itu, beberapa responden juga menyatakan tidak memiliki dana darurat maupun asuransi untuk pengeluaran tak terduga.

Berdasarkan permasalahan yang direkap pada tabel diatas, sebagian besar responden yang merupakan generasi milenial masih memiliki permasalahan dalam mengelola keuangan dan menabung. Mereka membutuhkan adanya suatu dorongan motivasi untuk meningkatkan minat dan keinginan dari perilaku menabung serta mengelola keuangan. Selain itu, mereka juga membutuhkan bantuan untuk merubah kebiasaan buruk seperti berperilaku konsumtif. Dibutuhkan juga suatu perancangan aplikasi pengelola keuangan yang mampu mengintegrasikan pencatatan keuangan secara mudah dan terkendali serta menghadirkan akses seputar informasi pengelolaan keuangan secara mudah.

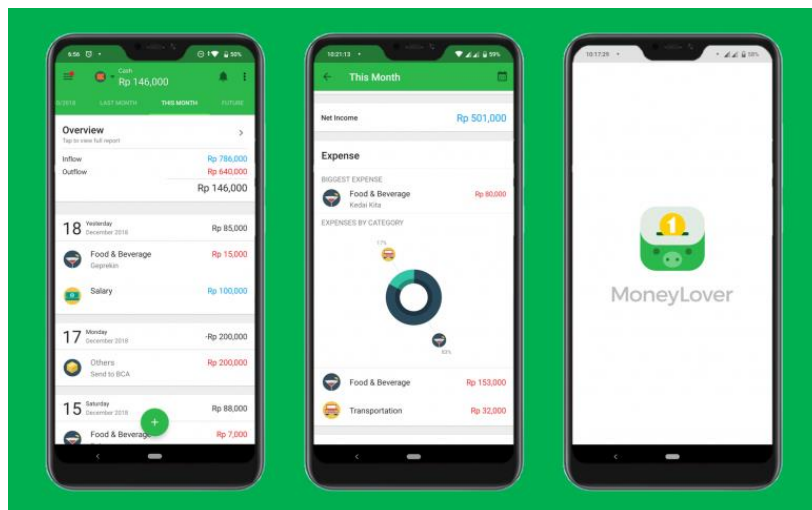
Seiring dengan berkembangnya teknologi terutama penggunaan *smartphone*, semakin tinggi pula kemudahan akses layanan informasi jasa keuangan maupun berbagai aplikasi perencanaan keuangan berbasis *digital* lainnya. Penyedia jasa layanan keuangan juga semakin mudah diakses karena telah terhubung melalui internet. Beberapa layanan tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*, komputer, tablet, maupun laptop. Hal ini pun dapat dimanfaatkan oleh generasi milenial sebagai solusi untuk mengurangi permasalahan dari pengelolaan keuangan yang

ada. Saat ini, terdapat beberapa macam aplikasi yang dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk menanggulangi masalah diatas. Aplikasi tersebut antara lain adalah MoneyLover, Wallet, Finansialku, dan Thriv.

Berdasarkan aplikasi sejenis yang telah dipilih kemudian akan dilakukan *benchmarking* dengan melakukan *review* terhadap berbagai aplikasi tersebut. Hal ini bertujuan untuk menemukan kelebihan serta kekurangan sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembuatan serta pengembangan aplikasi yang hendak dirancang. Pemilihan aplikasi diatas didasarkan atas pertimbangan bahwa aplikasi tersebut memiliki nilai *rating* yang tinggi serta jumlah *review* yang cukup banyak di *Google Playstore*. Berikut adalah *review* dari berbagai aplikasi sejenis sesuai dengan perancangan aplikasi yang hendak dibuat nantinya.

1. MoneyLover

MoneyLover merupakan aplikasi perencanaan finansial dan pencatat keuangan (*expense manager & budget planner*). Aplikasi ini menyediakan beberapa fitur layanan seperti pencatatan transaksi keuangan harian, penganggaran tabungan, serta jenis pengeluaran yang juga ditampilkan dalam bentuk grafis untuk mempermudah pengguna dalam melihat konsumsi yang dilakukan. *Platform* dari aplikasi MoneyLover dapat dilihat pada Gambar I.3.



Gambar I.3 *Platform* Aplikasi MoneyLover

(Sumber : <https://play.google.com/store/search?q=money%20lover&c=apps>)

Berdasarkan *review* yang dilakukan oleh penggunanya pada *Google Playstore*. Berikut adalah keunggulan serta kekurangan dari aplikasi MoneyLover yang dapat dilihat pada Tabel I.3.

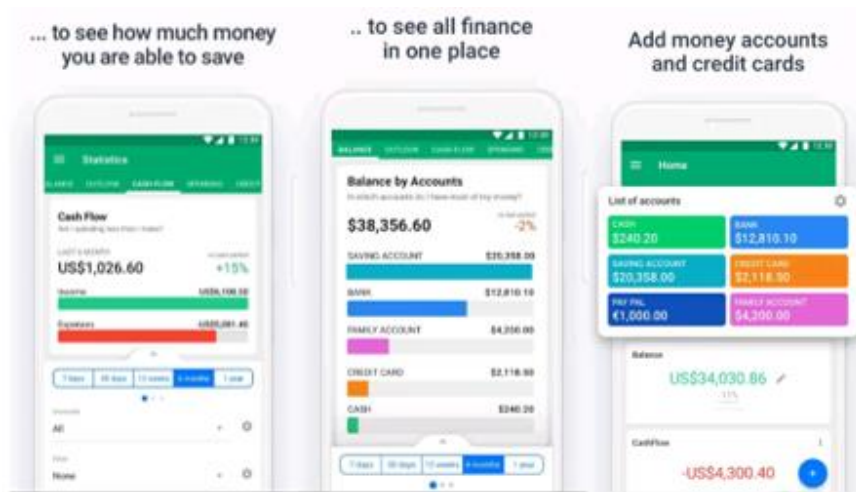
Tabel I.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi MoneyLover

No.	Kelebihan	Kekurangan
1	Membantu proses <i>tracking</i> pengeluaran dengan lebih mudah	Tampilan serta <i>flow</i> aplikasi yang membingungkan
2	Terdapat fitur <i>sharing account</i> yang dapat membagikan akun keuangan dengan orang lain untuk dikelola bersama	Tiap akun keuangan punya kategori terpisah yang tidak tersinkronisasi
3	Bisa sinkronisasi dengan akun bank	Fitur sinkronisasi bank tidak lancar
4	Bisa menentukan <i>budget</i> untuk <i>event</i>	Tidak memberikan motivasi yang nyata bagi <i>user</i> dalam mengelola keuangannya
5		Tidak ada fitur <i>backup</i> manual, Keamanan data terancam (data mudah hilang)

Berdasarkan *review* yang dilakukan oleh penggunanya, keunggulan yang ditawarkan oleh aplikasi ini antara lain menghadirkan fitur *tracker*, *budgeting*, dan berbagai fitur lainnya yang mempermudah proses pengelolaan keuangan. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan yakni Money Lover memiliki banyak kategori keuangan yang terpisah dan tidak tersinkronisasi dengan teratur serta beberapa fitur memiliki *flow* yang membingungkan *user*. Selain itu, fitur sinkronisasi dengan Bank yang disediakan juga tidak reliabel dimana fitur terkadang sulit atau bahkan tidak dapat digunakan sama sekali. Pengguna takut kehilangan datanya dikarenakan tidak tersedianya fitur *backup* secara manual sedangkan server *cloud* untuk sinkronisasi yang disediakan sering terhambat. Berdasarkan hasil wawancara oleh pengguna secara langsung, *user* juga merasa tidak termotivasi untuk memperbaiki perilaku pengelolaan keuangannya menjadi lebih baik setelah menggunakan aplikasi ini.

2. Wallet

Sama hal-nya dengan MoneyLover, aplikasi Wallet juga menyediakan fitur pencatatan keuangan dan perencanaan finansial dan penganggaran. Walet juga memiliki semacam *newsfeed* yang berisikan beberap tips pengelolaan keuangan yang menarik dan ringan untuk dibaca. Wallet merupakan aplikasi *cross platform* (Android, iOS) yang juga memiliki fitur sinkronisasi dengan bank untuk versi berbayar. Selain itu, terdapat fitur *template* yang dapat digunakan untuk menelusuri anggaran maupun hutang. *Platform* aplikasi Wallet dapat dilihat pada Gambar I.4.



Gambar I.4 Platform Aplikasi Wallet

(Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.droid4you.application.wallet>)

Berikut adalah keunggulan dan kekurangan dari aplikasi Wallet berdasarkan hasil *review* yang dapat dilihat pada Tabel I.4 berikut.

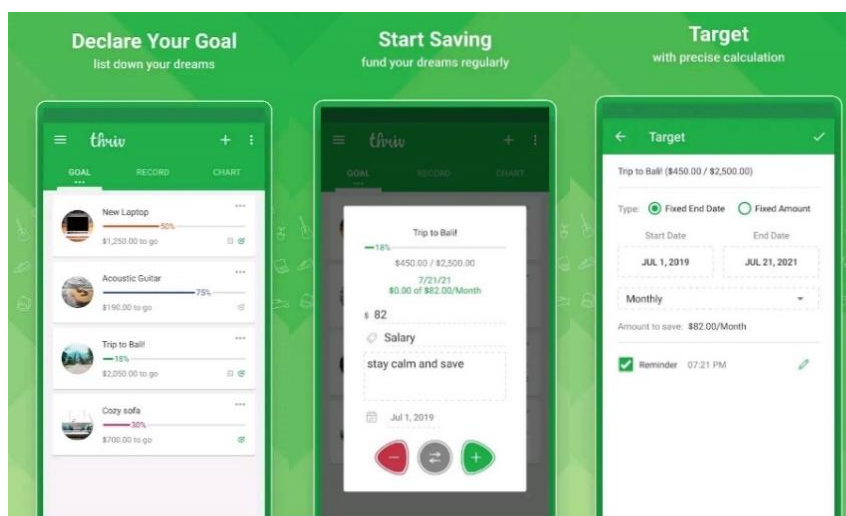
Tabel I.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wallet

No.	Kelebihan	Kekurangan
1	Tampilan <i>interface</i> yang <i>simple</i> dan mudah digunakan	<i>Feedback</i> yang masuk dari pelanggan sering diabaikan
2	Statistik penggunaan keuangan disajikan dengan rapi dan menarik	Kesulitan dalam proses registrasi dan pembuatan <i>account</i>
3	Bisa sinkronisasi dengan akun bank	Fitur sinkronisasi tidak lancar
4	Memberikan rasa <i>awareness</i> pada pola pengelolaan keuangan, terutama apabila pola konsumsi mengalami <i>overspend</i> maupun <i>underspend</i>	Membutuhkan waktu koneksi yang cukup lama pada penggunaan fitur
5	Terdapat banyak pilihan <i>currencies</i>	

Keunggulan dari aplikasi ini merupakan tampilan *user interface* aplikasinya yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan. Statistik penggunaan keuangan juga ditampilkan dalam bentuk grafis yang mudah untuk dibaca. Selain itu, aplikasi ini juga meningkatkan rasa *awareness* pengguna dalam mengatur dan mengelola uangnya menjadi lebih baik. Akan tetapi masih terdapat beberapa kelemahan dari aplikasi ini dimana terdapat banyak keluhan pelanggan mengenai fitur *customer support*-nya yang buruk. Komplain maupun *feedback* yang masuk dari pelanggan seringkali lambat dibalas atau bahkan tidak dibalas sama sekali. Fitur sinkronisasi yang disediakan juga tidak lancar dan masih sangat terbatas.

3. Thriv

Thriv merupakan aplikasi yang digunakan untuk menabung dan mengelola keuangan. Aplikasi ini juga berguna untuk memotivasi pengguna dalam menabung dan mengalokasikan uangnya. Pengguna dapat mendeklarasikan *goals* yang hendak dicapai serta melacak jumlah penganggaraan hingga target tercapai. Platform aplikasi Thriv dapat dilihat pada Gambar I.5.



Gambar I.5 Platform Aplikasi Thriv

(Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yelloocus.savingsapp>)

Berdasarkan *review* yang dilakukan oleh penggunanya pada *Google Playstore*. Berikut adalah keunggulan serta kekurangan dari aplikasi Thriv yang dapat dilihat pada Tabel I.5 berikut.

Tabel I.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Thriv

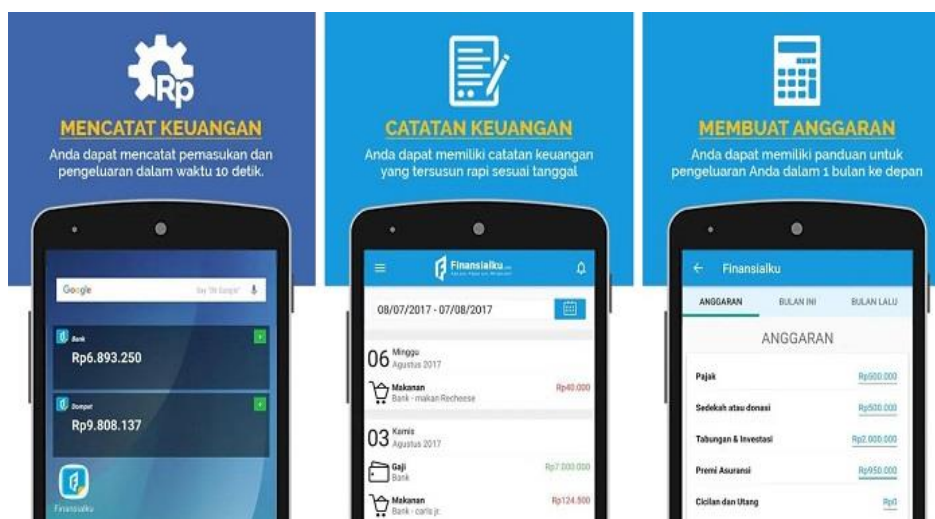
No.	Kelebihan	Kekurangan
1	Memberikan motivasi untuk melakukan kegiatan menabung	Sering mengalami kehilangan data, dibutuhkan penginputan <i>goals progress</i> kembali secara manual
2	Menghadirkan fungsi <i>goals tracking</i> secara detail	Terbatasnya jumlah <i>goals</i> yang tersedia
3		Tidak dapat melampirkan gambar (fitur <i>attachment</i> tidak berfungsi)
4		Fitur yang memusingkan karena tidak tersedianya <i>guide</i> penggunaan

Pengguna aplikasi merasa termotivasi dalam menabung karena aplikasi ini menunjukkan *progress* melalui banyaknya durasi dan frekuensi (harian,

mingguan) serta berapa besar biaya yang harus disisihkan untuk ditabung sesuai *goal* yang hendak dituju secara detail. Namun, aplikasi ini hanya menyediakan tiga *goals* yang dapat dirancang pada *free version* dan apabila ingin menambah bisa didapat pada versi berbayar. Pengguna juga kerap kehilangan data setelah memperbaharui aplikasi sehingga perlu dilakukan proses pemasukan *goals* kembali secara manual. Tampilan grafis yang diberikan dalam fitur *summary* juga cukup memusingkan untuk dibaca karena menggabungkan beberapa macam *goals* menjadi satu. Selain itu, fitur yang disediakan juga cukup membingungkan karena tidak tersedianya *guides* maupun panduan penggunaan fitur sama sekali.

4. Finansialku

Finansialku merupakan aplikasi pengelola dan pencatat keuangan asal *developer* Indonesia yang memiliki beberapa fitur seperti perencanaan keuangan, memantau kinerja investasi, dan konsultasi *online* dengan para pakar perencana keuangan. Aplikasi ini juga menyediakan fitur perancangan anggaran serta perencanaan keuangan yang memungkinkan penggunaannya untuk menghitung dan membuat rencana keuangan sederhana seperti dana pensiun, pendidikan, dan banyak lainnya. *Platform* aplikasi Finansialku dapat dilihat pada Gambar 1.6.



Gambar 1.6 Platform Aplikasi Finansialku

(Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.finansialku.mobile>)

Berdasarkan *review* yang dilakukan oleh penggunaannya pada *Google Playstore*. Berikut adalah keunggulan serta kekurangan dari aplikasi Finansialku yang dapat dilihat pada Tabel 1.6.

Tabel I.6 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Finansialku

No.	Kelebihan	Kekurangan
1	Memberikan fitur konsultasi <i>online</i> dengan pakar pengelola keuangan	Sering mengalami kegagalan saat menginput transaksi (tidak <i>user friendly</i>)
2	Menyediakan informasi seputar produk keuangan, <i>event</i> , <i>podcast</i> , serta video pengelolaan keuangan yang bermanfaat	Pada beberapa rekening terdapat saldo yang tidak sinkron dengan transaksi
3	<i>Customer service</i> yang responsif dan <i>reliable</i>	Laporan keuangan di rekening ada yang terduplikasi
4	Tampilan <i>interface</i> yang menarik	Fitur <i>budgeting</i> masih sedikit membingungkan
5		Produk terlalu banyak jadi kehilangan fokus pengembangan

Keunggulan dari aplikasi ini merupakan adanya fitur konsultasi *online* dengan para pakar pengelola keuangan serta diberikannya berbagai informasi yang bermanfaat seputar pengelolaan keuangan. Selain itu, pengguna juga cukup puas dengan pelayanan *customer service* yang responsif dalam menangani masalah yang ada. Namun, pengguna juga masih sering menemukan cukup banyak *bugs* dalam aplikasi ini dimana diantaranya masih sering terjadi kesalahan perhitungan dan terdapat saldo yang tidak sinkron dengan transaksi keuangan yang ada. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan penggunanya secara langsung aplikasi ini dirasa memiliki terlalu banyak produk dan fitur sehingga fokus pengembangan maupun spesialisasi tidak ada yang ditonjolkan.

Berdasarkan *benchmark* aplikasi sejenis, didapatkan beberapa dasar pertimbangan baik dari segi keunggulan maupun kelemahan sebagai bahan acuan dalam proses pembuatan aplikasi yang hendak dirancang. Hal ini pun bertujuan untuk memberikan nilai kompetitif sebagai suatu pembeda dengan rancangan aplikasi yang telah ada sebelumnya. Dengan hadirnya berbagai aplikasi tersebut, sebenarnya masalah pengelolaan keuangan pada milenial dapat dikurangi. Namun pada kenyataannya, kehadiran berbagai aplikasi tersebut juga masih belum dapat memberikan motivasi ataupun *trigger* yang tepat kepada milenial sehingga baik pesan maupun notifikasi yang diberikan sering diabaikan. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa responden juga menyatakan bahwa fungsi pengelola keuangan yang dimiliki pada rancangan aplikasi serupa masih

dirasa sulit untuk digunakan ataupun belum dapat memfasilitasi berbagai kebutuhannya. Oleh sebab itu, mereka sering menunda dalam melakukan kegiatan pencatatan keuangan ataupun memiliki tingkat *awareness* yang rendah untuk mengevaluasi kondisinya.

Perilaku pengelolaan keuangan yang baik belum tercipta pada kebanyakan milenial karena dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan hasil wawancara, kebanyakan milenial masih mengalami kendala terbesar dalam mengatasi perilaku konsumtif, kurangnya motivasi, dan keterampilan yang buruk dalam mengelola keuangan. Maka dari itu, aplikasi yang hendak dirancang harus dapat memenuhi kebutuhan milenial dalam mengatasi berbagai kendala pengelolaan keuangan yang ada. Kebutuhan tersebut dapat diwujudkan dengan melakukan perancangan aplikasi melalui pendekatan *persuasive design*.

Dalam teorinya, Fogg (2009) memodelkan perilaku manusia ke dalam bentuk *Fogg Behavior Model* (FBM). Model psikologis ini mendefinisikan tiga faktor pengendali dari suatu perilaku manusia, dalam hal ini diartikan sebagai persuasi (*persuasion*) dan mengacu pada upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi perilaku seseorang. Tiga faktor tersebut merupakan motivasi (*motivation*), kemampuan (*ability*), dan pemicu (*triggers*). Dalam hal ini, tingginya tingkat motivasi serta kemampuan mampu untuk memunculkan suatu *target behavior* yang dikehendaki. Dengan demikian, penggunaan teknologi persuasif yang efektif dapat turut meningkatkan baik motivasi atau kemampuan atau bahkan keduanya.

Pada penelitian ini, masalah perilaku yang diamati adalah rendahnya tingkat literasi serta buruknya perilaku pengelolaan keuangan seperti perilaku konsumtif oleh generasi milenial, sedangkan *target behavior* yang hendak dicapai merupakan peningkatan literasi dan motivasi milenial dalam mengelola keuangan. Semisal *target behavior* yang ingin dicapai merupakan perilaku mengelola keuangan secara rutin. Dalam kasus ini, pengguna memiliki tingkat *ability* yang tinggi dalam melakukan *behavior* karena rancangan aplikasi pengelola keuangan dapat memfasilitasi proses pengentrian data dengan mudah dan cepat. Namun berbeda dengan tingkat motivasi, kebanyakan *user* mungkin tidak memiliki minat dalam melakukan kegiatan pencatatan keuangan secara rutin setiap harinya. Dalam hal ini, faktor yang hendak ditingkatkan merupakan motivasi dari *user*.

Untuk dapat menunjang perilaku serta meningkatkan motivasi *user* dalam mengelola uangnya, dibutuhkan adanya suatu *trigger* agar *behavior* yang

diharapkan dapat terwujud. *Trigger* sendiri dapat terdiri dari banyak bentuk, dalam kasus ini pemberian *trigger* dapat dilakukan melalui bentuk notifikasi berupa teks atau pesan singkat untuk memotivasi *user* dalam mengelola keuangannya. Selain itu, *trigger* juga dapat diwujudkan dalam bentuk *reminder* sebagai pengendali perilaku konsumtif kebanyakan milenial. Perancangan aplikasi nantinya juga dapat turut mempertimbangkan pembuatan avatar produk, salah satu hal yang masih belum ditemukan pada aplikasi sejenis lainnya. Dalam hal ini, *user* mampu mendesain avatar sesuai dengan persona masing-masing individu yang meliputi kebutuhan, *interests*, *personality*, dan lainnya.

Ada beberapa keunggulan dari rancangan aplikasi yang hendak dikembangkan. Diantaranya bahwa rancangan aplikasi ini akan menargetkan *user* untuk terus disiplin dalam mengatur perilaku pengelolaan keuangannya dengan baik. Pengguna aplikasi ini akan ditargetkan untuk terus termotivasi sehingga tidak mudah bosan dalam menjalankan kegiatan mencatat dan mengelola keuangan secara rutin. Aplikasi ini juga akan terus memberikan motivasi kepada penggunanya dalam menjalankan kegiatan menabung sesuai dengan target dan tujuan yang hendak dicapai. Selain itu, aplikasi ini akan turut menjadi pengingat dalam mengontrol perilaku konsumtif *user* seperti dengan cara menyusun skala prioritas dalam pengeluarannya.

Berdasarkan latar belakang, wawancara, serta proses identifikasi masalah yang telah dilakukan, maka akan dirancang suatu aplikasi *mobile* yang bersifat persuasif. Perancangan konsep aplikasi *mobile* diharapkan dapat memotivasi pengguna dalam menabung dan mengelola keuangannya dengan lebih baik. Rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut.

1. Apa saja kebutuhan yang diperlukan pada rancangan aplikasi untuk dapat memersuasi para milenial dalam mengelola keuangan?
2. Bagaimana rancangan aplikasi pengelola keuangan persuasif yang hendak dikembangkan?
3. Bagaimana hasil evaluasi dari *prototype* aplikasi pengelola keuangan persuasif yang hendak dikembangkan?

I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Pemberian batasan masalah pada penelitian yang dilakukan ditujukan untuk membatasi ruang lingkup penelitian sehingga menjadi dapat lebih terfokus

terhadap masalah yang diteliti. Pembatasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ditargetkan untuk *user* dari golongan milenial yang lahir pada rentang tahun 1981-2000 (Budiati et al, 2018).
2. *Output* penelitian yang dihasilkan berupa *high-fidelity prototype* tampilan *interface* produk.

Dibutuhkan juga pemberian asumsi penelitian untuk mempermudah proses penelitian yang dilakukan, adapun asumsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Adanya perubahan perilaku akibat pandemi COVID-19 tidak mempengaruhi hasil penelitian.
2. Tingkat pendidikan dan kognisi responden penelitian diasumsikan tidak berbeda signifikan.
3. Responden memiliki kemampuan yang cukup dalam mengoperasikan aplikasi pada perangkat *smartphone*.

I.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibuat, maka diperoleh tujuan dari kegiatan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi berbagai kebutuhan pada rancangan aplikasi untuk dapat memersuasi para milenial dalam mengelola keuangan.
2. Merancang aplikasi pengelola keuangan persuasif.
3. Melakukan evaluasi terhadap *prototype* aplikasi yang telah dirancang.

I.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan untuk memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Adapun manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan berbagai ilmu yang telah diperoleh serta dapat berkontribusi bagi pengembangan keilmuan di Indonesia.
2. Bagi pembaca, dapat memperoleh pengetahuan seputar desain interaksi dan *persuasive design* beserta penerapannya dalam kehidupan masyarakat. Hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kegiatan penelitian selanjutnya.

3. Bagi pemilik masalah, perancangan aplikasi yang telah dikembangkan diharapkan menjadi motivasi bagi para penggunanya untuk dapat mengelola serta mengatur keuangannya dengan lebih baik.

I.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan kegiatan penelitian tentunya dibutuhkan suatu metodologi atau tahapan yang jelas agar tujuan penelitian dapat tercapai. Berikut adalah tahapan-tahapan dari pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan.

1. Penentuan Topik Penelitian

Topik yang dipilih dalam kegiatan penelitian ini adalah perancangan aplikasi pengelola keuangan pada generasi milenial dengan pendekatan *persuasive design*.

2. Penelitian Awal dan Studi Literatur

Penelitian awal dilakukan dengan melakukan wawancara kepada sepuluh orang responden untuk mengetahui permasalahan yang dialami selama menjalankan kegiatan mengelola keuangan. Wawancara dilakukan terhadap responden dengan rentang usia 20-40 tahun dan merupakan pengguna *smartphone*. Juga dilakukan studi literatur melalui buku, jurnal, internet, serta penelitian sebelumnya yang memiliki topik pembahasan serupa.

3. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi serta rumusan masalah dari kegiatan penelitian. Identifikasi masalah dilakukan melalui penjabaran ulang hasil wawancara serta pernyataan masalah. Dilakukan juga analisis perbandingan dengan aplikasi sejenis sehingga didapatkan rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah yang hendak diidentifikasi dalam penelitian ini adalah pemenuhan kebutuhan dan perilaku generasi milenial dalam mengelola keuangan.

4. Penentuan Batasan dan Asumsi Masalah

Pada tahap ini dilakukan penentuan batasan dan asumsi penelitian. Adapun batasan dan asumsi penelitian bertujuan untuk membatasi kegiatan penelitian agar tidak terlalu luas dan kompleks. Batasan yang dimaksud berkaitan dengan kriteria pemilihan *user* serta perancangan yang dilakukan sedangkan asumsi yang digunakan berkaitan dengan tampilan *interface* aplikasi pembanding serta kemampuan *user* dalam mengoperasikan aplikasi yang ada.

5. Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan untuk menjawab perumusan masalah yang ada. Dilakukan identifikasi terhadap perilaku milenial apa saja yang dibutuhkan maupun perilaku yang sebaiknya diperbaiki agar mencapai perilaku menabung dan mengelola keuangan dengan efektif menggunakan pendekatan *persuasive design*. Selanjutnya berbagai data tersebut akan diolah untuk masuk ke tahap berikutnya. Data yang dikumpulkan merupakan identifikasi kebutuhan dan perilaku *user* yang didapat melalui kegiatan wawancara terhadap responden.

6. Perancangan dan Pemilihan Alternatif Konsep

Pada tahap ini dilakukan pengambilan dan pengolahan data dimana dibuat beberapa konsep alternatif rancangan berdasarkan identifikasi kebutuhan yang telah didapat sebelumnya. Perancangan ini akan dilakukan dengan membentuk tim *focus group discussion* (FGD) untuk menghasilkan beberapa *design ideas* dan kegiatan *design workshop* sehingga didapatkan beberapa alternatif konsep rancangan. Setelah itu, dilakukan pemilihan konsep dengan beberapa kriteria seperti tingkat *persuasiveness* oleh beberapa responden sehingga diperoleh satu konsep terbaik. Konsep tersebut kemudian akan dikembangkan menjadi prototipe pada tahap selanjutnya.

7. Perancangan Prototipe

Berdasarkan konsep terpilih pada tahap sebelumnya, kemudian akan dirancang suatu *high-fidelity prototype* hingga tampilan *interface* produk menggunakan *software prototyping* Figma. Tujuan pembuatan prototipe ini agar rancangan dapat dievaluasi pada tahap berikutnya.

8. Evaluasi Prototipe

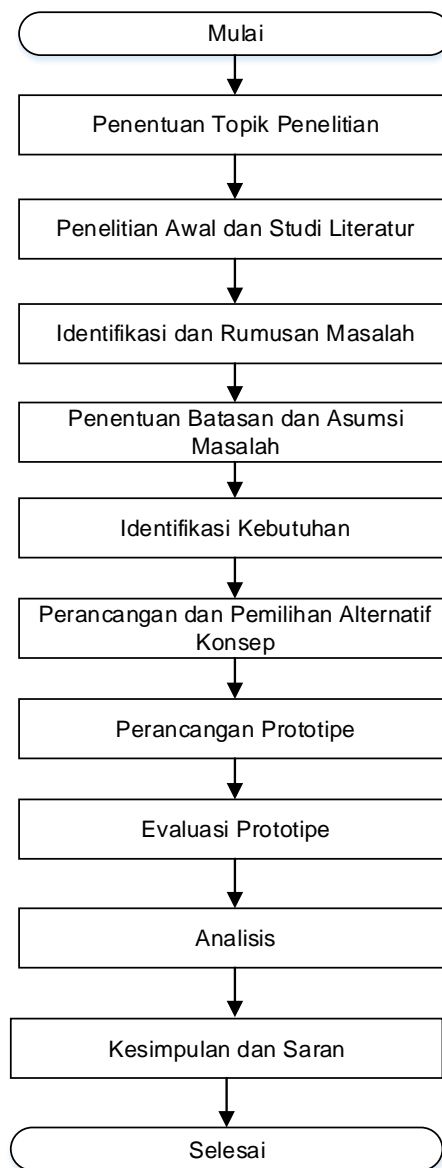
Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi prototipe berdasarkan segi persepsi motivasi responden serta desain dan tampilan. Hal ini bertujuan untuk menguji apabila produk yang dirancang telah dapat menunjang penggunaannya untuk dapat melakukan perilaku yang diharapkan. Evaluasi akan dilakukan melalui dua tahapan metode yakni *usability* dan *persuasiveness*. Pada tahap *usability* akan dilakukan melalui metode *task completion* dan pengisian kuesioner *system usability scale* (SUS), sedangkan pada metode *persuasiveness* akan dilakukan melalui pengisian *perceived persuasiveness questionnaire* (PPQ) dan *interview* terhadap persepsi dan motivasi pengguna.

9. Analisis

Pada tahap ini akan dilakukan analisis hasil penelitian dengan tujuan untuk melihat apakah kegiatan penelitian yang dilakukan telah menjawab seluruh perumusan masalah yang ada.

10. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap akhir penelitian dilakukan pembuatan kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dibuat bertujuan untuk menjawab tujuan penelitian sedangkan saran yang diberikan kepada para peneliti terhadap kegiatan penelitian berikutnya. Skema metodologi penelitian dapat dilihat pada Gambar I.7.



Gambar I.7 Metodologi Penelitian

I.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam kegiatan penelitian ini terdiri atas lima bagian. Diantaranya adalah Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Pengumpulan dan Pengolahan Data, Analisis, serta Kesimpulan dan Saran. Sistematikan penulisan dari kegiatan penelitian ini turut mengikuti metodologi penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai kelima bagian tersebut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan serta asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan dari kegiatan penelitian yang hendak dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai berbagai studi literatur dan teori dasar yang diperlukan untuk mendukung kegiatan penelitian. Studi literatur yang dilakukan meliputi identifikasi profil generasi milenial, literasi keuangan, desain interaksi, *usability testing*, dan teknologi persuasif.

BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini akan dibahas mengenai pengumpulan dan pengolahan data dari kegiatan penelitian yang dilakukan. Pengumpulan data akan dilakukan melalui kegiatan wawancara terhadap responden. Setelah itu, akan dilakukan pengolahan data melalui proses identifikasi kebutuhan, perancangan konsep aplikasi, pembuatan prototipe, serta proses evaluasi terhadap prototipe yang ada.

BAB IV ANALISIS

Pada bab ini akan dilakukan analisis mengenai proses perancangan aplikasi pengelola keuangan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis perilaku pengelolaan keuangan milenial, analisis identifikasi kebutuhan, analisis pengembangan dan pemilihan alternatif konsep rancangan aplikasi, analisis rancangan prototipe, analisis evaluasi prototipe, dan analisis usulan perbaikan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang dibuat akan menjawab berbagai berbagai pertanyaan mengenai rumusan masalah yang telah dibuat sedangkan saran dibuat sebagai usulan untuk kegiatan penelitian berikutnya.