

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan sering kali para remaja menghadapi tantangan dalam mengelola keuangan mereka, pelajar usia 14 hingga 18 tahun cenderung kesulitan dalam mengelola uang. Mereka terkadang tidak mencatat pengeluaran harian maupun bulanan sehingga sering tidak menyadari seberapa banyak uang yang telah mereka habiskan dan berakibat kurang efisien penggunaannya, survei yang telah dilakukan oleh Bank Commonwealth (2021) anak remaja di Indonesia percaya jika mengelola keuangan itu hal yang mudah dilakukan namun faktanya 53 persen data menunjukkan bahwa mengelola keuangan sulit untuk dilakukan, hasil lain dari survei Bank Commonwealth (2021) anak remaja di Indonesia memiliki kebiasaan yang konsumtif karena kesulitan dalam mengelola keuangan. Didukung oleh survei literasi dan inklusi keuangan (2019) yang dilakukan oleh (OJK) Otoritas Jasa Keuangan literasi pada remaja usia 14- 17 tahun mengenai keuangan masih sangat rendah yaitu 2,46 persen saja. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah SMA Muhammadiyah 23 Tri Wulandini, M.Pd, menjelaskan bahwa 80 persen siswanya dalam tingkat 1, 2 dan 3 masih kurang memahami cara mengelola keuangan dengan baik yang mengakibatkan mereka kesulitan dalam mengelola keuangan pribadinya, ditambah banyak pelajar yang tidak menjadwalkan dana mereka untuk kebutuhan, keinginan dan tidak ada alokasi dana darurat dampaknya mereka membelanjakan banyak uangnya tanpa tujuan yang jelas dan secara tidak langsung para pelajar cenderung memiliki kebiasaan yang konsumtif. Untuk mengurangi hal tersebut SMA Muhammadiyah 23 berencana membuat program belajar mandiri dalam mengurangi perilaku konsumtif melalui aplikasi *mobile app* sebagai media yang dapat digunakan siswanya untuk memudahkan mereka dalam mengelola keuangan pribadi, salah satunya adalah mencatat pengeluaran dan pemasukan harian hingga bulanan secara tepat guna mengurangi perilaku konsumtif yang tidak sehat.

Mengelola dan mengatur keuangan merupakan indikator penting dalam mengurangi kebiasaan konsumtif. Namun banyak pelajar menerapkan gaya hidup yang tinggi karena terdampak siklus gaya hidup modern ditambah perkembangan zaman yang cepat serta ingin dipandang tinggi oleh orang lain, hal ini biasa terjadi pada kota besar

Berdasarkan wawancara kepada kepala sekolah SMA Muhammadiyah 23 Tri Wulandini, M.Pd karena siswanya belum menyadari pentingnya mengelola keuangan ditambah perkembangan zaman yang cepat, pelajar cenderung menerapkan gaya hidup yang tinggi, contohnya membeli sebuah baju yang cukup mahal, sepatu terbaru, membeli *device* keluaran terbaru dan membeli sesuatu yang kurang jelas, karena hanya ingin dipandang lebih dan tidak ingin kalah dengan yang lainnya, hal ini banyak dipengaruhi oleh tren perkembangan zaman. pelajar yang telah menerapkan gaya hidup tinggi tidak akan mengetahui seberapa efisien uang yang telah digunakan, pelajar akan terus membeli sesuatu tanpa perhitungan yang baik, jika hal ini terus terjadi maka akan berdampak buruk pada generasi selanjutnya yaitu hilangnya produktif minat dalam mengelola keuangan pada pelajar karena itu diperlukan media yang dapat menyadarkan dan memudahkan mereka untuk mengurangi gaya hidup tinggi.

Pesatnya kemajuan di bidang teknologi digital yang berada dalam era revolusi industri 4.0 membuat para sekolah kini berlomba- lomba dalam memberi akses kemudahan bagi para siswa dan *staff* tenaga kerja di lingkungan sekolah. Untuk mendukung dan membantu kegiatan yang berlaku kini pada SMA Muhammadiyah 23 telah menerapkan sistem *website* dan *mobile app* namun hanya untuk pencatatan absensi dan media pembelajaran saja. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala tata usaha SMA Muhammadiyah 23 Guntur M.P.d, menjelaskan bahwa belum ada aplikasi berbasis *mobile app* yang dapat menjalankan pencatatan koperasi sekolah sebagai sarana penjualan kebutuhan siswa seperti buku, alat tulis hingga atribut sekolah. Saat ini pencatatan masih menggunakan alat tulis manual yang dikhawatirkan suatu saat bisa rusak bahkan hilang juga belum bisa mencatat, menganalisis setiap pemasukan dan pengeluaran secara otomatis. Melihat tren perkembangan di SMA Muhammadiyah 23 yang hampir semuanya menggunakan *website* dan *mobile apps* (namun hanya untuk pencatatan absensi dan media pembelajaran saja) jika dalam pencatatan keuangan sekolah masih mengandalkan pencatatan manual maka kurang efektif penggunaannya di era sekarang. Pak Guntur menjelaskan masih belum juga menggunakan aplikasi yang sesuai untuk mengakomodasi kas sekolah salah satunya untuk biaya perbaikan setiap kelas skema penghitungan masih belum menggunakan aplikasi yang sesuai dan belum ada fitur yang dapat menghitung, menganalisis secara otomatis dan menampilkan diagram

pemasukan dan pengeluaran setiap bulan. dan pada pengadaan kegiatan sekolah juga demikian. Pak Guntur menjelaskan ingin menggunakan aplikasi pengelola keuangan sekolah secara efektif, yang sebelumnya para *staff* mengelola keuangan sekolah masih menghitung, menganalisis menggunakan cara manual dan menggunakan perangkat komputer yang berada dalam suatu tempat kini ingin dibuat solusi baru yaitu melalui *mobile app* yang dapat membantu mengelola keuangan sekolah dengan cara menghitung dan menganalisis secara otomatis dengan kemudahan akses diberbagai tempat yang berbeda, jika aplikasi tersebut bisa terealisasikan maka akan sangat berguna dan memudahkan para *staff* mencatat dan menganalisis secara efektif untuk kebutuhannya masing- masing melalui *mobile app*.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan Berikut adalah identifikasi permasalahan yang terjadi dan disimpulkan sebagai berikut :

- a. Pelajar SMA Muhammadiyah 23 yang berada dalam (usia 14- 18 tahun), kurang memahami cara mengelola keuangan dengan baik berakibat mereka kesulitan dalam mengelola keuangan, dan cenderung memiliki perilaku konsumtif.
- b. Karena kurang menyadari pentingnya mengelola keuangan para pelajar menerapkan gaya hidup yang tinggi.
- c. Belum adanya aplikasi yang sesuai dan efektif bagi *staff* dalam pencatatan kebutuhan di sekolah seperti koperasi, kas sekolah, hingga pengadaan kegiatan yang dapat menghitung dan menganalisis secara otomatis di sekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat *prototype mobile app* yang memudahkan pelajar dan *staff* SMA Muhammadiyah 23 dalam mengelola keuangannya masing-masing dalam satu aplikasi.

1.4 Ruang Lingkup

Prototype aplikasi pengelola keuangan ini dibuat dengan tujuan memudahkan penggunaanya dalam mengelola keuangan yang dapat diakses oleh para siswa juga *staff* di SMA Muhammadiyah 23, dapat menghitung serta menganalisis secara otomatis dalam satu aplikasi namun dengan menu *login* dan konten yang berbeda.

1.4.1 Apa

Merancang sebuah aplikasi pengelola keuangan untuk SMA Muhammadiyah 23 dengan media *mobile app*.

1.4.2 Siapa

Mitra dalam perancangan tugas akhir ini adalah SMA Muhammadiyah 23 dan target audiens dari perancangan ini adalah siswa dan juga *staff* tenaga kerja.

1.4.3 Kapan

Perancangan dan pengumpulan data ini dilakukan sejak bulan Mei 2024 hingga Juli tahun 2024.

1.4.4 Dimana

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 23 dan hasil perancangannya berupa *prototype* aplikasi pengelola keuangan untuk siswa dan *staff* tenaga kerja.

1.4.5 Kenapa

Penelitian ini dilakukan demi mengatasi permasalahan keuangan pada siswa dengan cara mengelola keuangan melalui *mobile app* Serta membantu para *staff* dalam pencatatan keuangan sekolah yang dapat menghitung dan menganalisis secara otomatis.

1.4.6 Bagaimana

Penulis akan melakukan pengambilan data, melalui observasi, wawancara dan kuesioner setelah mendapat data yang cukup valid, penulis akan melakukan analisis dengan metode *design thinking*, setelah mendapat hasil permasalahan dibuat sebuah solusi yang efektif yaitu membuat sebuah perancangan yang dikaitkan dengan teori yang mendukung. Dengan hasil berupa *prototype aplikasi* pengelola keuangan SMA Muhammadiyah 23 yang dapat menghitung dan menganalisis secara otomatis.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, *prototype mobile app* pengelola keuangan bagi SMA Muhammadiyah 23 ini dibuat bertujuan untuk menjalankan program belajar mandiri mengurangi perilaku konsumtif, dengan memudahkan siswa mengelola keuangan, menyadarkan mereka pentingnya mengelola keuangan dan mengurangi perilaku konsumtif salah satunya dengan mencatat pemasukan serta pengeluaran harian, mingguan hingga bulanan yang dapat menghitung dan menganalisis otomatis melalui *mobile app*, maka pelajar akan mengetahui seberapa efisien dalam menggunakan uang dan memiliki gambaran dalam mengalokasikan dana darurat atau kebutuhan lainnya.

Aplikasi ini memiliki tujuan lain yaitu untuk memudahkan *staff* mengelola kebutuhan sekolah seperti koperasi, kas sekolah dan pengadaan kegiatan ataupun kebutuhan lainnya, *prototype* dapat menghitung serta menganalisis secara otomatis ditambah fitur yang dapat menampilkan persentase diagram pemasukan, pengeluaran setiap hari dan bulannya. Diharapkan aplikasi ini bisa memudahkan para penggunanya dalam kebutuhannya masing-masing secara efektif, karena mengatasi dua permasalahan dalam satu aplikasi namun dengan konten dan menu *login* yang berbeda.

1.6 Pengumpulan Data Dan Analisis

1.6.1 Pengumpulan data

A. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis teori-teori, pendapat, dan ide-ide yang terdapat dalam literatur cetak, terutama buku-buku yang berkaitan dan relevan dengan topik penelitian yang sedang dibahas. (Sarwono, 2010:34-35). Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui teori, ide atau hal apa saja yang berkaitan dan nantinya akan diterapkan sebelum membuat aplikasi pengelola keuangan.

B. Observasi

Observasi merupakan cara untuk melihat, mengamati, atau mencatat suatu objek dengan seksama yang berupa objek penelitian atau objek lainnya, dan diolah oleh pikiran untuk menjadi persepsi dan tercipta rangkaian informasi (Soewardikoen, 2019:49). Observasi secara langsung dilakukan untuk mengamati, memahami dan mencatat permasalahan yang ada pada SMA Muhammadiyah 23

C. Wawancara

Wawancara adalah cara komunikasi antar individu di mana dua orang atau lebih bertukar pikiran untuk mendapatkan informasi atau saling memperdalam pengetahuan tentang satu sama lain, wawancara dapat juga dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, yang memiliki opsi wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur (Rusdin Tahir, 2023:146). Wawancara dilakukan secara langsung kepada kepala sekolah, *staff* dan para siswa untuk memperoleh berbagai data secara individu serta mengetahui permasalahan dan memberikan solusi efektif.

D. Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah metode utama yang digunakan dalam survei atau observasi untuk mengumpulkan data kuantitatif secara terstruktur. Kuesioner terdiri dari sejumlah pertanyaan baik lisan maupun tertulis yang harus dijawab oleh responden. Oleh karena itu kuesioner merupakan instrumen yang vital yang harus direncanakan dan dipersiapkan secara matang sebelum digunakan untuk mengumpulkan data secara akurat. (Dwi Suhartanto Dkk, 2023:7). Kuesioner diberikan kepada *staff* dan para siswa melalui *watssapp* tujuannya untuk memperoleh data yang lebih valid dan berbagai masukan tentang *prototype* aplikasi sebelum dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

A. Analisis Swot

Analisis SWOT adalah teknik yang digunakan untuk mengenali faktor-faktor di dalam (kekuatan dan kelemahan) dan di luar (peluang dan ancaman) suatu pasar yang memengaruhi kesuksesannya. Ini membantu pasar mengevaluasi strategi mereka dan menentukan langkah-langkah untuk memperkuat posisi mereka di pasar. (Mujito, 2023:43)

1. Kekuatan (*strengths*)

Merupakan suatu keunggulan yang dimiliki oleh sebuah organisasi, yang menjelaskan perbedaan aplikasi pengelola keuangan SMA Muhammadiyah dengan aplikasi lain sejenisnya.

2. Kelemahan (*weakness*)

Adalah kelemahan sebuah organisasi dalam menghambat kemajuan misalnya kekurangan modal dan dana dalam pembuatan aplikasi.

3. Kesempatan (*opportunities*)

Adalah suatu hal yang menguntungkan organisasi, misalnya jika pimpinan pusat memberikan dana penuh untuk memaksimalkan pembuatan aplikasi.

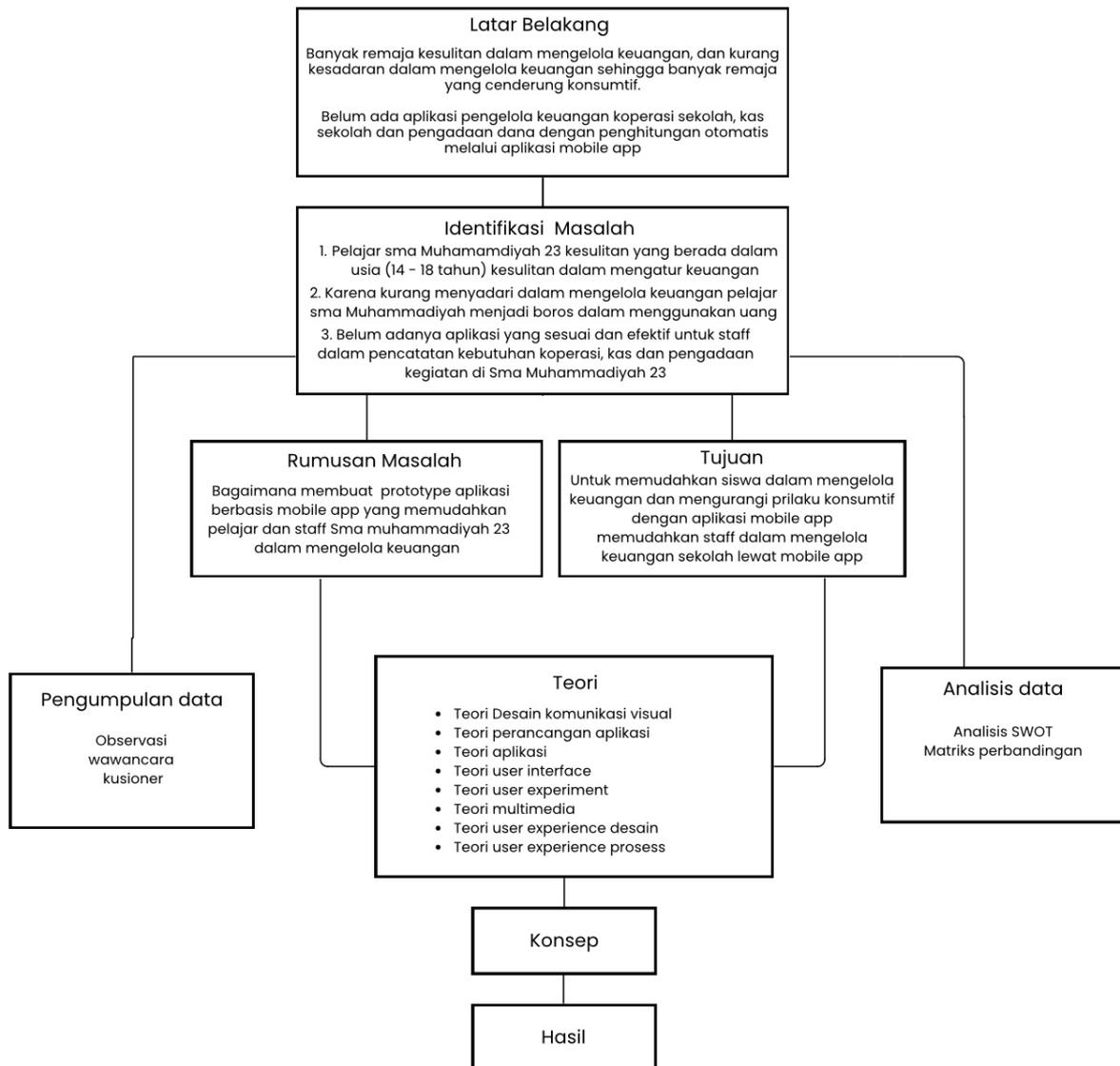
4. Ancaman (*threats*)

Ada banyak ancaman yang akan merugikan organisasi, misalnya dalam aplikasi ada oknum yang meretas dan mencuri data untuk kepentingan pribadi yang merugikan.

B. Analisis Visual Matriks

Analisis visual matriks adalah teknik yang digunakan untuk memahami strategi komunikasi visual dalam desain antarmuka pengguna sebuah situs web. Metode ini membantu dalam mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan antara objek penelitian dengan cara menyusunnya secara berdampingan atau dengan membandingkannya. Analisis matriks melibatkan perbandingan atau penempatan berdampingan. Sebuah matriks terdiri dari baris dan kolom yang mewakili dua dimensi yang berbeda. (Soewardikoen, 2013)

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka penelitian

Sumber : Pribadi

1.8 Pembabakan

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan berbagai latar belakang pendahuluan yang relevan dengan identifikasi permasalahan yang ditemukan kemudian merancang rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan serta membuat kerangka penelitian.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan landasan teori apa saja yang relevan untuk mendukung rancangan aplikasi pengelola keuangan untuk SMA Muhammadiyah 23, tentunya menggunakan berbagai teori yang berhubungan untuk mendukung perancangan.

Bab III DATA DAN ANALISIS

Pada bab III ini merupakan pengumpulan data yang ditemukan, mulai dari data pemberi proyek, data potensi dan dilanjutkan dengan melakukan wawancara, kuesioner hingga data lainnya, setelah data terkumpul barulah bisa melakukan analisis data untuk disimpulkan.

Bab IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab IV ini adalah gambaran *prototype* pembuatan aplikasi meliputi konsep perancangan dengan memetakan *big idea*, tujuan perancangan, strategi perancangan, konsep kreatif, konsep visual dan lainnya hingga menjadi suatu konsep perancangan yang matang.

Bab V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan hasil rancangan yang telah dibuat dalam laporan ini.