

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan penduduk di Indonesia memunculkan berbagai masalah sosial, salah satunya fenomena generasi *sandwich*, yaitu individu yang menanggung beban finansial dan kebutuhan bagi orang tua serta anak atau saudara mereka. Istilah generasi *sandwich* pertama kali diperkenalkan dan dipopulerkan oleh seorang Profesor Dorothy A. Miller bidang pekerjaan sosial asal Amerika Serikat, (Rita et al., 2023). Generasi *sandwich* merujuk pada kelompok individu yang harus menanggung beban finansial dan kebutuhan dua generasi sekaligus, yakni orang tua di satu sisi dan anak-anak di sisi lain, atau saudara yang membutuhkan. Secara lebih rinci, istilah ini menggambarkan posisi individu yang berada di tengah-tengah, dengan orang tua di bagian atas dan anak-anak atau saudara di bagian bawah, seperti lapisan-lapisan pada roti lapis (Khalil & Santoso, 2022). Dengan jumlah penduduk Indonesia yang diperkirakan mencapai 283,49 juta jiwa pada 2025 dan terus bertambah, membuat semakin banyak individu yang terjebak dalam peran generasi *sandwich*. Mereka harus menanggung kebutuhan finansial orang tua serta anak atau saudara, yang sering kali membebani kondisi ekonomi pribadi mereka.

Berdasarkan data BPS, jumlah penduduk kelas menengah mengalami penurunan signifikan dari 57,33 juta jiwa (21,45% populasi) pada 2019 menjadi 47,85 juta jiwa (17,13%) pada 2024, menunjukkan bahwa sekitar 9,48 juta orang mengalami penurunan status ekonomi (databoks.katadata.co.id, 2024). Pada 2025, rasio ketergantungan diproyeksikan mencapai 47,2%, yang berarti hampir separuh populasi bergantung pada kelompok usia produktif. Sekitar 67% masyarakat diperkirakan termasuk dalam kategori generasi *sandwich* (Ayuningrum, et al., 2023), didominasi oleh milenial kelas menengah bawah yang terdampak oleh naiknya biaya hidup dan bertambahnya usia harapan hidup. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya literasi keuangan, pola konsumsi yang tidak terkontrol, dan

kurangnya sistem pengelolaan keuangan yang terstruktur dalam rumah tangga, sehingga memperbesar tekanan ekonomi yang mereka hadapi.

Generasi *sandwich* di Indonesia menghadapi tekanan finansial dan psikologis akibat tanggung jawab ganda merawat orang tua dan memenuhi kebutuhan anak atau saudara. Penghasilan yang terbatas harus dibagi ke berbagai kebutuhan, sementara biaya hidup yang terus meningkat, terutama dalam bidang kesehatan dan pendidikan, memaksa mereka bekerja lebih lama atau mencari penghasilan tambahan (Kusumaningrum, 2018). Kondisi ini memicu stres, kelelahan fisik, dan penurunan kualitas hidup secara keseluruhan. Di sisi lain, rendahnya literasi keuangan dan gaya hidup konsumtif membuat mereka kesulitan mengatur anggaran, menabung, atau menyiapkan dana darurat. Padahal, peningkatan literasi keuangan sangat penting untuk membantu generasi ini mengelola keuangan secara bijak, menghindari pola konsumtif, dan mencapai kemandirian finansial yang berkelanjutan (Tabita & Marlina, 2023).

Di era digital, aplikasi keuangan semakin populer di kalangan generasi muda karena membantu pengelolaan keuangan secara efisien dan terstruktur (Fitriani, 2021, hlm. 454–461). Namun, aplikasi seperti DompetKu hanya menyediakan fitur pencatatan transaksi tanpa perencanaan anggaran, sedangkan Anggaran Cepat menawarkan kategori pengeluaran namun fitur lengkapnya berbayar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi aplikasi yang menyediakan fitur *budgeting* gratis, pengingat pengeluaran, edukasi finansial, dan konsultasi dengan *financial planner* untuk mendukung kebiasaan keuangan yang sehat, khususnya bagi generasi *sandwich*. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, pengembangan aplikasi pengelolaan keuangan yang efektif dan sesuai kebutuhan generasi *sandwich* menjadi sangat penting. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi praktis dan menyeluruh, terutama bagi mereka yang baru memulai dalam mengatur keuangan. Dengan fitur-fitur yang mendukung perencanaan keuangan secara terstruktur, aplikasi ini dapat membantu generasi *sandwich* membangun kebiasaan menabung yang lebih sehat dan mengelola pengeluaran secara bijak. Hal ini diharapkan mampu mengurangi tekanan finansial yang mereka hadapi sehari-hari.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut masalah latar belakang yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Generasi *sandwich* mengalami tekanan ekonomi dan psikologis karena harus menanggung kebutuhan hidup tiga generasi di tengah kenaikan biaya hidup, pendidikan, dan kesehatan.
2. Generasi *sandwich* sulit mengelola keuangan akibat pola konsumtif dan manajemen yang buruk, sehingga kesulitan menabung atau berinvestasi dan makin terjebak dalam ketidakstabilan finansial.
3. Aplikasi keuangan saat ini cenderung terbatas pada pencatatan transaksi dan laporan sederhana dan masih dibatasi fitur gratis.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, setelah masalahnya ditemukan, peneliti merumuskan masalah utama penelitian ini untuk mempermudah proses penelitian :

Bagaimana merancang aplikasi *mobile* pengelolaan keuangan yang efektif bagi generasi *sandwich* dalam menjaga stabilitas finansial dan mengatasi pengelolaan keuangan yang tidak terorganisir?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Penelitian ini membatasi ruang lingkupnya agar tetap terfokus pada pengembangan aplikasi *mobile* yang membantu generasi *sandwich* untuk ingin memulai dalam mengelola keuangan dengan lebih terstruktur, khususnya bagi mereka yang sebelumnya memiliki pengelolaan keuangan yang kurang terorganisir. Target utamanya adalah generasi *sandwich* dengan usia 24-50 Tahun, sementara target sekundernya mencakup masyarakat Indonesia dengan rentang umur 24-50 Tahun yang mengalami tekanan ekonomi akibat tanggung jawab finansial yang besar. Dengan menggunakan data relevan mengenai literasi

keuangan dan pola pengeluaran, penelitian ini dilakukan di Indonesia dari mulai perancangan konsep pada bulan Januari tahun 2025 hingga Juli tahun 2025 untuk merancang prototipe aplikasi yang mengintegrasikan pencatatan keuangan, alat bantu produktivitas, dan sistem motivasi menabung berbasis konsultasi.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang aplikasi *mobile* pengelolaan keuangan yang efektif dan mudah digunakan, guna membantu generasi *sandwich* dalam menjaga stabilitas finansial serta membentuk kebiasaan pengelolaan keuangan yang lebih terorganisir dan berkelanjutan, serta mengurangi beban tekanan finansial yang mereka alami.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

Pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk merancang prototipe aplikasi *mobile* pengelola keuangan bagi generasi *sandwich* agar mereka dapat mengelola keuangan dengan lebih terorganisir dan efektif. Untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif, penelitian ini mengadopsi 2 metode utama yaitu primer dan sekunder, primer : wawancara, observasi, dan kuesioner, sekunder yaitu studi pustaka.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

A. Primer

1. Wawancara

Teknik pengambilan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden melalui tanya jawab. Pada metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi lebih dalam mengenai pandangan, pengalaman, dan kebutuhan responden terkait topik penelitian. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Bomantara et al. (2023) memanfaatkan wawancara sebagai metode pengumpulan data untuk menganalisis tingkat pemahaman literasi keuangan di kalangan mahasiswa.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara daring kepada generasi *sandwich*, desainer UI/UX, dan ahli keuangan guna memperoleh wawasan mendalam untuk pengembangan prototipe aplikasi keuangan yang efektif.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri khas dibandingkan dengan teknik lainnya yang digunakan untuk mencari titik perbedaan (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan melibatkan individu yang menghadapi tantangan sebagai bagian dari generasi *sandwich*. Selain itu, contoh pengalaman keberhasilan dalam mengelola keuangan turut disertakan, yang diambil dari kisah inspiratif dalam sebuah film dan pengalaman pribadi seorang selebgram yang dibagikan melalui *podcast*. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai permasalahan dan potensi solusi yang dihadapi oleh generasi tersebut. Permasalahan tersebut juga memiliki keterkaitan yang relevan dengan hasil wawancara sebelumnya, sehingga dapat memperkuat dasar analisis dalam penelitian ini.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017 : 142). Dengan begitu, penulis dapat membuat kuesioner untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dari calon user atau konsumen. Dalam penelitian ini, kuesioner digital menggunakan Google Form dikirimkan kepada generasi *sandwich* yang menghadapi masalah dalam pengelolaan keuangan. Pendekatan ini mempermudah pengumpulan data dengan mengurangi kendala geografis, memberikan fleksibilitas waktu, dan meningkatkan partisipasi responden.

B. Sekunder

Metode studi pustaka ini dilakukan melalui online maupun secara fisik *via* buku dan jurnal. Dengan, studi pustaka dilakukan pada tahap pertama

dalam pengerjaan penelitian untuk mengetahui hal dasar data penelitian serta mendukung hasil beberapa metode pengumpulan data sebelumnya dengan mencocokkan pada ilmu yang didapat dari studi pustaka.

1.5.2 Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data dalam penelitian, yang meliputi pengumpulan, penyusunan, perorganisasian, dan penguraian data dengan menggunakan teknik tertentu untuk memperoleh informasi yang berguna. Analisis data merupakan proses yang mencakup berbagai tahapan, mulai dari pengumpulan, penyusunan, pengorganisasian, hingga penguraian data, dengan tujuan menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi kepentingan penelitian. Dari pengertian analisis data mencakup pemahaman bahwa analisis data dapat melibatkan proses pengolahan data yang meliputi pengumpulan, penyusunan, perorganisasian, dan penguraian data untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam penelitian.

A. Analisis Visual

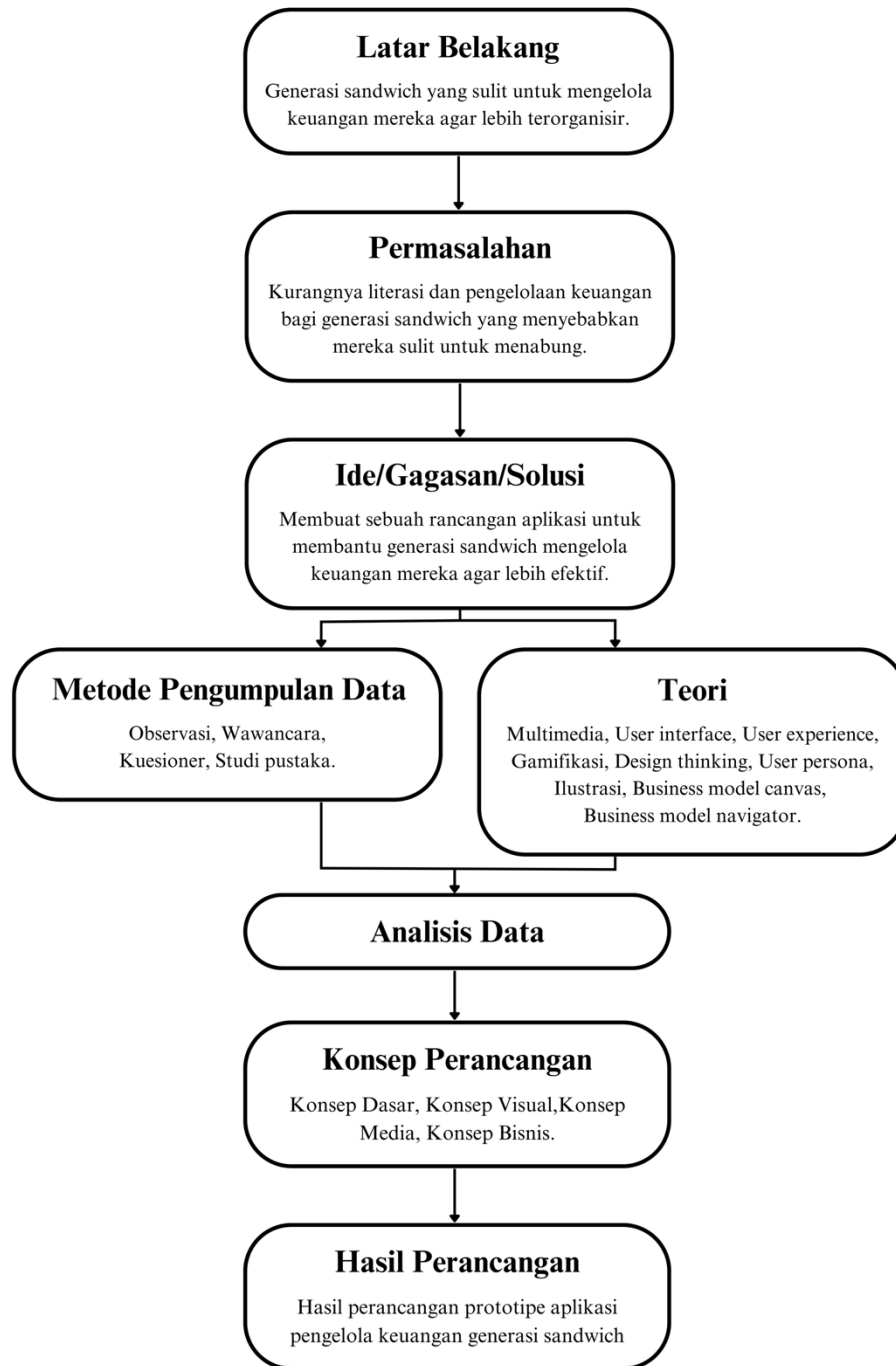
Analisis visual digunakan sebagai tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar (Soewardikoen, 2019). Metode analisis visual ini digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan menarik, sementara matriks perbandingan berperan dalam mengevaluasi kelebihan dan kekurangan aplikasi sejenis secara objektif. Kedua pendekatan ini saling melengkapi untuk memastikan bahwa aplikasi yang dirancang mampu memberikan pengalaman pengguna yang mudah, nyaman, dan aman. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan aplikasi mobile yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya generasi sandwich, dengan mengutamakan fungsionalitas dan kenyamanan visual Kaisah, T. D., Razi, A. A., & Lukito, W. (2023).

B. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks perbandingan didefinisikan sebagai perbandingan informasi dan konsep yang dilakukan dengan cara menjajarkan informasi tersebut

(Soewardikoen, 2019). Metode ini digunakan untuk membandingkan berbagai aplikasi, termasuk ilustrasi, desain *layout*, dan elemen lainnya yang merupakan standar pembuatan aplikasi yang terorganisir dan efektif. Analisis matriks perbandingan ini membandingkan objek penelitian visual dengan kompetitor. Data tolak ukur mencakup aplikasi serupa seperti UI/UX, tata letak, halaman arahan, dan elemen lainnya yang merupakan spesifikasi standar aplikasi.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(sumber : dokumentasi pribadi)

1.7 Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Bab I membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, dan tujuan penelitian. Ini juga mencakup metode pengumpulan data, analisis data, dan kerangka penelitian. Bab ini diakhiri dengan pembabakan.

- BAB II Landasan Teori

Bab II membahas teori-teori yang berbeda untuk digunakan dalam mendukung penyelesaian masalah yang sudah dijelaskan pada bagian bab pendahuluan. Bagian ini memberikan pemahaman mendalam dan menjadi acuan utama dalam proses penulisan dan perancangan.

- BAB III Data dan Analisis Data

Data yang diisi dalam Bab III akan dikumpulkan melalui observasi berbagai aplikasi yang serupa, wawancara dengan berbagai sumber, kuesioner yang disebarkan kepada target sasaran, dan studi pustaka.

- BAB IV Perancangan

Proses ideasi perancangan dari perjalanan prototipe aplikasi manajemen keuangan digital, yang mencakup perancangan dari konsep hingga menghasilkan hasil akhir aplikasi.

- BAB V Penutup

BAB V pada laporan ini mencakup hasil kesimpulan dari laporan dan perancangan penelitian.