

BAB 1

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang :

Di era modern ini, berbelanja telah menjadi aktivitas yang tak terhindarkan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat Indonesia masih melakukan aktivitas belanjanya secara *offline*. Menurut data yang terlampir dari *databoks.katadata.co.id* bahwa Sebagian besar masyarakat Indonesia masih memilih untuk melakukan kegiatan berbelanja secara *offline* (Rizaty, 2022). Dalam melakukan aktivitas berbelanja tersebut bapak maupun ibu rumah tangga Indonesia memiliki kebiasaan buruk yang dapat membahayakan stabilitas finansial mereka, seperti pembelian impulsif, menghabiskan uang untuk barang-barang yang tidak diperlukan, dan kurangnya perencanaan belanja. Selain itu, menurut Ruang Menyala (2021) *impulse buying* ini memiliki dampak negatifnya, seperti menumpuknya barang di rumah. Kebiasaan impulsif buying ini dapat diperburuk dengan kenaikan harga-harga barang yang terjadi di Indonesia.

Dalam situasi tersebut maka para bapak maupun ibu rumah tangga dapat menerapkan konsep *frugal living* dalam menghindari efek samping dari pembelian impulsif atau yang lebih dikenal dengan gaya hidup hemat. Gaya hidup ini menekankan pengelolaan keuangan yang bijaksana, penghematan, dan prioritas pada kebutuhan daripada keinginan. Namun, menerapkan *frugal living* dalam kehidupan sehari-hari bukanlah hal yang mudah. Terkadang, tantangan seperti godaan produk yang menarik, iklan, dan kebiasaan konsumtif dapat menghambat upaya untuk belanja secara bijak. Salah satu solusi yang dapat diambil adalah melalui pengembangan teknologi yang relevan. Aplikasi daftar belanja berbasis prinsip *frugal living* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam membantu individu dan rumah tangga mengatasi kebiasaan buruk ketika melakukan kegiatan berbelanja. Aplikasi ini akan memfasilitasi pembuatan daftar belanja yang terencana, perbandingan harga, dan informasi produk yang membantu dalam membuat keputusan belanja yang lebih bijaksana.

Oleh sebab itu, diperlukannya perancangan sebuah media aplikasi catatan berbelanja yang dapat membantu bapak maupun ibu rumah tangga dalam mengelola atau

perencanaan kegiatan berbelanja dengan lebih efektif. Dengan berkembangnya teknologi dan zaman, pencatatan atau pembuatan catatan belanja tidak lagi harus dengan cara tradisional lagi dengan menggunakan kertas dan pensil, namun dapat menggunakan media yang lebih modern seperti aplikasi di handphone. Aplikasi pencatatan atau pembuatan catatan belanja saat ini sudah ada beberapa, contohnya seperti aplikasi Daftar Belanja dari Listonic, Clo dari muhammadrama.com, dan aplikasi Daftar Belanja dari Ezapp, aplikasi-aplikasi ini memiliki rating yang cukup baik, namun ketiga aplikasi ini memiliki fitur yang sama pada daftar belanja lainnya, tidak ada fitur yang dapat membandingkan harga, dan informasi produk sebagai penerapan prinsip *frugal living*.

Dengan adanya fenomena yang terjadi, penelitian ini hanya berfokus pada perancangan media aplikasi catatan berbelanja yang dapat membantu bapak maupun ibu rumah tangga dalam mengelola anggaran belanja mereka dengan lebih efektif, meningkatkan kesadaran akan perubahan harga, mengurangi pemborosan, serta membantu dalam mengambil keputusan pembelian yang lebih bijaksana. Perancangan aplikasi ini tidak hanya untuk membantu membuat catatan saja namun aplikasi ini juga dapat membantu para bapak maupun ibu rumah tangga dalam meningkatkan keseimbangan finansial mereka.

1.2 Identifikasi Masalah :

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media aplikasi yang menerapkan *frugal living* yang dapat membantu rumah tangga dalam mengelola kegiatan berbelanja dengan lebih efektif
2. Kurangnya fitur membandingkan harga, dan informasi produk sebagai penerapan *frugal living*.

1.3 Rumusan Masalah :

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik rumusannya adalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang aplikasi pengelolaan berbelanja dan pengambilan keputusan secara efektif dalam rumah tangga dengan menerapkan *frugal living*?

1.4 Ruang Lingkup

Agar dapat menghindari sebuah kesalahpahaman dan melebarnya permasalahan yang sedang diteliti, maka dengan itu dapat memberikan batasan atau fokus permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Apa?

Dalam penelitian ini menghasilkan perancangan aplikasi ini untuk membantu para rumah tangga dalam mengelola kegiatan berbelanja dengan efektif.

2. Siapa?

Target perancangan dari aplikasi ini adalah bapak maupun ibu rumah tangga di Kota Bandung.

3. Kapan?

Proses penelitian ini diselenggarakan selama proses pengerjaan tugas akhir, yakni semenjak bulan Oktober 2022.

4. Dimana?

Objek penelitian ini ditetapkan di Kota Bandung

5. Mengapa?

dengan naiknya harga barang terus-menerus, sehingga rumah tangga memerlukan media yang efektif dalam mengelola anggaran belanja dan mengambil keputusan berbelanja yang bijak.

6. Bagaimana?

Dengan merancang media aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang dapat memberikan solusi yang efektif.

1.5 Tujuan Perancangan

Tugas akhir ini memiliki tujuan membuat perancangan aplikasi catatan berbelanja yang dapat membantu rumah tangga dalam mengelola anggaran kegiatan berbelanja dengan menerapkan *frugal living*, dengan adanya aplikasi ini juga diharapkan bapak maupun ibu rumah tangga dapat mengelola anggaran belanja dengan lebih baik.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Data yang dilampirkan di dalam tugas akhir ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Penelitian ini mencari data dengan melakukan wawancara dengan melibatkan narasumber yang memiliki kriteria yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Narasumber yang berkaitan ialah para bapak maupun ibu rumah tangga yang berdomisili di Bandung dan sekitarnya.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan cara datang langsung ke suatu supermarket yang di mana peneliti dapat mencatat perilaku-perilaku objek ketika berbelanja. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data dari perilaku user dalam berbelanja.

c. Kuesioner

Kuesioner ini dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan dan hasil atau jawaban dari pertanyaan tersebut dapat berguna untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Kuesioner ini akan dilakukan dengan menyebarkan online *form* dan dibatasi dengan berdomisili di Bandung dan sekitarnya.

d. Studi Pustaka

Kuesioner ini dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan dan hasil atau jawaban dari pertanyaan tersebut dapat berguna untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Kuesioner ini akan dilakukan dengan menyebarkan online *form* dan dibatasi dengan berdomisili di Bandung dan sekitarnya.

1.6.1 Metode Analisis

1. Analisis Konten

Analisis konten yaitu untuk mencari tahu tanda yang paling menonjol dalam suatu karya. Analisis ini digunakan pada penelitian yang memiliki sifat kualitatif. (Soewardikoen, 2019:82)

2. Analisis Visual

Analisis visual ialah menjelaskan dan menafsirkan makna dari tanda yang ada pada suatu gambar atau karya. Memerlukan pengamatan yang berbeda. (Soewardikoen, 2019:88)

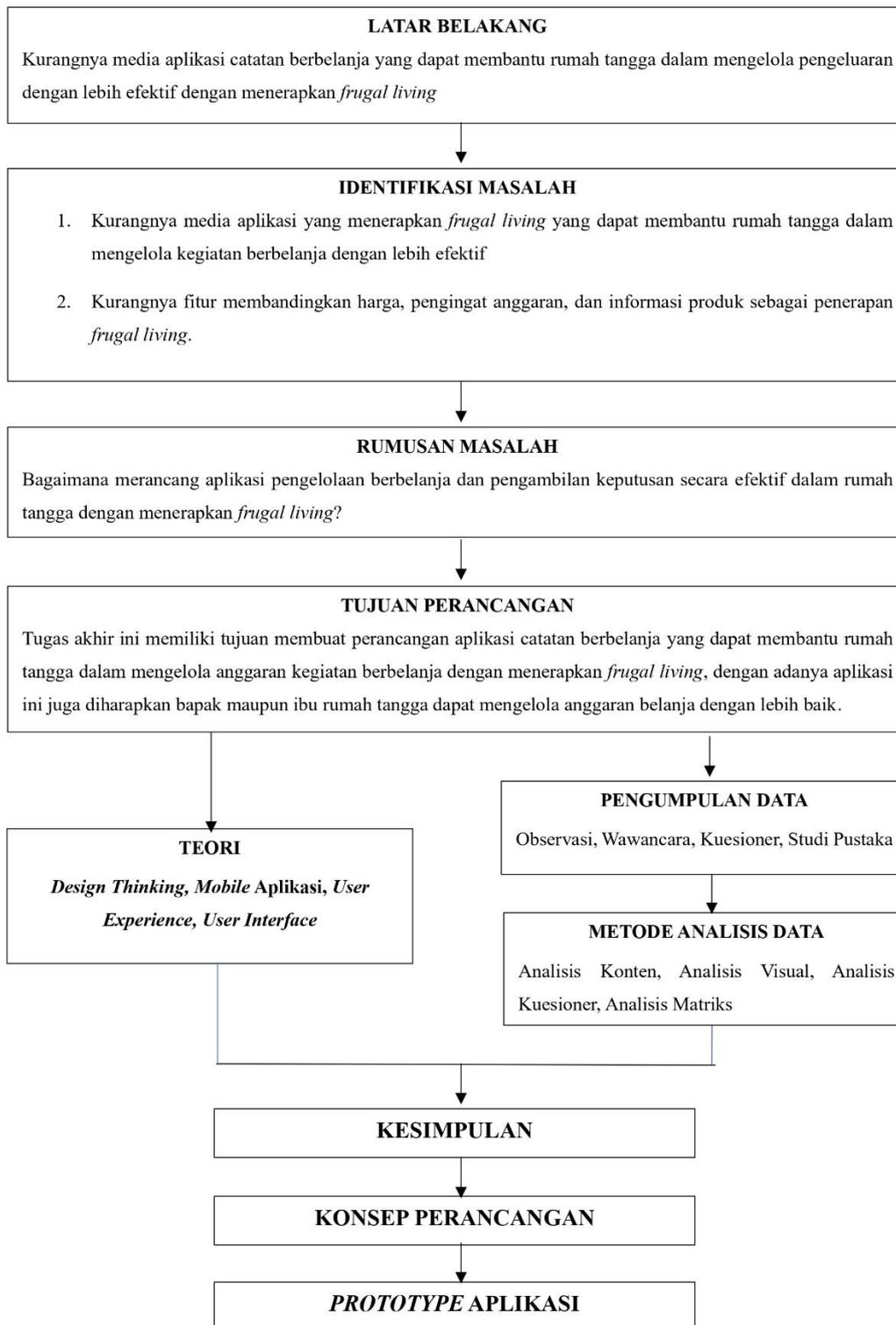
3. Analisis Data Kuesioner

Analisis data kuesioner ini adalah data kuantitatif dari perhitungan poin variabel objek penelitian. (Soewardikoen, 2019:99)

4. Analisis Matriks

Analisis yang dilakukan ialah dengan menggunakan analisis matriks. Analisis matriks ialah membandingkan beberapa hal dengan cara menjajarkan dan menggunakan tolak ukur yang sama untuk melihat perbedaannya. (Soewardikoen, 2019:104)

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Di dalam Bab ini memberikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan hasil perancangan dan pembabakan dari bab-bab tugas ini.

BAB II Dasar Pemikiran

Di dalam Bab ini memberikan sebuah penjelasan yang berasal dari teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam memproses rancangan dari objek penelitian. Teori yang akan dijelaskan dan yang akan digunakan adalah berupa teori tentang Aplikasi, UI, UX, *Design Thinking*.

BAB III Data & Analisis

Di dalam Bab ini memberikan hasil survei dan hasil pengumpulan data secara terstruktur dengan objek penelitian yang diteliti. Analisis data yang diperoleh akan menggunakan landasan teori untuk mendapatkan konsep yang cocok dan akan digunakan dalam perancangan. Metode analisis yang akan digunakan yaitu dengan metode analisis matrik yang dapat dibaca dari buku Metode Penelitian DKV.

BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Di dalam Bab ini akan menjelaskan tentang konsep yang sudah dibuat, contoh konsep pesan, komunikasi, media, visual, dan hasil dari analisis yang telah dilakukan dengan hasil perancangan yang sudah dibuat dari sketsa sampai penerapan terhadap media-media yang telah ditentukan.

BAB V Penutup

Di dalam Bab ini memiliki isi tentang kesimpulan dari perancangan media yang telah dilakukan, saran dari hasil karya yang telah dilakukan dan rekomendasi yang mungkin diterapkan untuk perancangan berikutnya.