

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi keuangan digital kini berkembang sangat pesat dan menghadirkan banyak inovasi, mulai dari dompet digital, aplikasi investasi, hingga sistem pencatat keuangan pribadi. Namun, kemajuan ini tidak selalu berarti kemudahan bagi semua orang. Banyak aplikasi keuangan modern dirancang dengan tampilan kompleks, fitur berlebihan, dan navigasi yang sulit dipahami oleh pengguna tertentu — terutama kelompok **lansia** (**lansia**) dan **penyandang disabilitas visual (low vision)**.

Kedua kelompok ini sering kali mengalami **hambatan aksesibilitas digital**. Huruf yang terlalu kecil, warna dengan kontras rendah, serta ikon tanpa label teks yang jelas membuat mereka kesulitan membaca dan memahami antarmuka aplikasi. Akibatnya, mereka lebih memilih kembali menggunakan **cara manual** seperti buku catatan dan pulpen karena dianggap lebih mudah dan aman. Masalah ini tidak hanya berdampak pada kemudahan penggunaan teknologi, tetapi juga pada **kemandirian finansial dan rasa percaya diri**. Ketika seseorang tidak dapat mencatat atau mengontrol pengeluarannya sendiri, ia menjadi bergantung pada bantuan orang lain, yang pada akhirnya menurunkan kualitas hidupnya.

Untuk menjawab tantangan tersebut, proyek ini mengembangkan **CatatCepat** — sebuah aplikasi pencatat pengeluaran harian inklusif yang dirancang agar dapat digunakan oleh siapa pun, termasuk pengguna dengan keterbatasan penglihatan. CatatCepat menerapkan prinsip **desain inklusif dan aksesibilitas WCAG 2.1**, dengan antarmuka sederhana, tombol besar, serta kontras dan teks tinggi, sehingga setiap pengguna dapat mencatat transaksi dengan mudah, cepat, dan nyaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan utama yang menjadi fokus proyek ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem pencatat pengeluaran harian yang **mudah digunakan oleh lansia dan pengguna low vision?**
2. Bagaimana menerapkan **standar aksesibilitas WCAG 2.1 Level AA** pada desain antarmuka aplikasi keuangan sederhana?
3. Bagaimana memastikan desain antarmuka CatatCepat **dapat meningkatkan kemandirian dan kenyamanan pengguna** dalam mencatat pengeluaran harian?

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan utama dari proyek ini adalah menghasilkan **produk interaktif yang inklusif** melalui pendekatan desain berbasis pengguna (*user-centered design*). Secara khusus, tujuan proyek ini meliputi:

1. Mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, dan perilaku pengguna lansia serta penyandang low vision dalam menggunakan aplikasi keuangan digital.
2. Merancang dan mengimplementasikan antarmuka CatatCepat yang **sederhana, cepat, dan sesuai prinsip aksesibilitas WCAG 2.1**.
3. Menguji dan mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dan aksesibilitas aplikasi terhadap pengguna target.

1.4 Manfaat Proyek

Proyek ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Sebagai penerapan nyata konsep **desain inklusif** dalam pengembangan produk interaktif, proyek ini menjadi studi kasus penting dalam bidang **Desain Interaksi dan Aksesibilitas Digital**.

2. Manfaat Sosial

Meningkatkan **inklusi digital** bagi kelompok rentan seperti lansia dan penyandang disabilitas visual, sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam dunia digital tanpa hambatan.

3. Manfaat Teknologis

Menghasilkan prototipe aplikasi **CatatCepat** yang dapat menjadi acuan untuk pengembangan aplikasi keuangan ramah disabilitas di masa depan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup proyek ini difokuskan pada:

1. Pengembangan **antarmuka pencatat keuangan sederhana** berbasis web (PWA).
2. Implementasi prinsip **WCAG 2.1 Level AA** dalam desain UI/UX.
3. Pengujian awal terhadap pengguna **lansia, low vision, dan pengguna umum**.
4. Fitur utama yang dikembangkan meliputi: *Tambah Catatan, Riwayat, Rekap Pengeluaran, dan Preferensi Aksesibilitas (Teks Besar & Kontras Tinggi)*.

1.6. Metodologi Pengembangan

Metode yang digunakan adalah **Double Diamond Framework** yang terdiri dari empat fase utama:

1. **Discover** – Melakukan riset pengguna melalui wawancara, observasi, dan studi literatur untuk memahami permasalahan nyata.
2. **Define** – Menganalisis data riset dan merumuskan persona, journey map, serta problem statement.
3. **Develop** – Mengembangkan ide solusi, membuat wireframe, dan merancang prototype interaktif.
4. **Deliver** – Melakukan uji aksesibilitas dan usability terhadap produk akhir serta menyusun laporan proyek.

1.7. Sistematika Penulisan

Struktur laporan proyek ini disusun sebagai berikut:

- **Bab I – Pendahuluan:** Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan metodologi.
- **Bab II – Identifikasi dan Analisis Masalah (Discover):** Menjabarkan hasil riset literatur, wawancara, observasi, serta analisis kebutuhan pengguna.
- **Bab III – Perancangan Solusi (Define & Develop):** Menjelaskan hasil perancangan desain, pembuatan prototype, dan fitur utama.
- **Bab IV – Pengujian dan Evaluasi (Deliver):** Menyajikan hasil uji aksesibilitas dan refleksi terhadap solusi yang dikembangkan.
- **Bab V – Kesimpulan dan Saran:** Merangkum hasil akhir serta memberikan rekomendasi pengembangan lanjutan.