

Analisis dan Perancangan Gamifikasi Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi untuk Memengaruhi Faktor-Faktor Psikologis Pengguna: Suatu Penelitian Design Science = Analysis and Design of Personal Finance Management Application Gamification to Influence Users' Psychological Factors: A Design Science Research

Amrisandha Pranantya Prasetyo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920542926&lokasi=lokal>

Abstrak

Aplikasi personal financial management (PFM) merupakan salah satu kategori aplikasi keuangan yang tumbuh cepat saat ini. Dalam aplikasi PFM, gamifikasi diterapkan untuk menjadikan manajemen keuangan menyenangkan, memotivasi pengguna untuk memiliki perilaku keuangan yang baik, meningkatkan literasi keuangan pengguna, dan meningkatkan kesejahteraan keuangan. Namun, meskipun dalam beberapa tahun terakhir gamifikasi telah memperoleh banyak perhatian dari peneliti akademis dan praktisi, masih sedikit penelitian gamifikasi dalam domain keuangan. Selebihnya, terdapat suatu kebutuhan untuk meningkatkan penerapan gamifikasi aplikasi PFM Finku untuk meningkatkan kualitas adopsi aplikasi sehingga memicu keberlanjutan penggunaan dan mempertahankan posisi saat ini sebagai pemimpin pasar aplikasi PFM di Indonesia. Penelitian dengan pendekatan design science research ini (1) menganalisis pengaruh gamifikasi dan faktor-faktor psikologis terhadap niat perilaku pengguna aplikasi PFM Finku menggunakan theory of planned behavior dan technology acceptance model; (2) menetapkan kebutuhan dan prinsip desain yang perlu diterapkan untuk menyelesaikan isu perilaku keuangan pengguna dan isu aplikasi Finku yang relevan; (3) merancang prototipe sesuai kebutuhan dan prinsip desain yang telah ditetapkan; dan (4) mengevaluasi rancangan prototipe yang telah dihasilkan. Hasil dari penelitian ini antara lain (1) pemahaman bahwa sikap pengguna terhadap aplikasi Finku merupakan penentu paling penting niat pengguna untuk menggunakan aplikasi dalam mengatur keuangan, diikuti gamifikasi dan persepsi kegunaan; (2) delapan kebutuhan dan empat prinsip desain untuk menyelesaikan 20 isu perilaku keuangan pengguna dan isu aplikasi Finku; (3) prototipe aplikasi Finku baru dengan penerapan gamifikasi baru berdasarkan kerangka kerja Octalysis; dan (4) nilai SUS 78,9 berdasarkan tujuh skenario penggunaan prototipe. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi research gap yang ada terkait gamifikasi dalam domain keuangan, memberikan kontribusi terhadap teori desain dan penelitian design science, serta memberikan rekomendasi yang dapat diterapkan para pengembang aplikasi Finku.

.....Personal financial management (PFM) application is a rapidly growing category of financial applications today. In PFM apps, gamification is applied to make financial management fun, improve financial behavior, increase financial literacy, and improve financial well-being. However, although gamification has received much attention from academic researchers and practitioners in recent years, there is still little research on gamification in the financial domain. Moreover, there is a need to improve the gamification implementation of the PFM app Finku to improve its adoption quality, facilitate continuance use, and maintain its current position as the market leader for PFM apps in Indonesia. This design science research (1) analyzes the effect of gamification and psychological factors on users' behavioral intention to use the PFM app Finku by employing the theory of planned behavior and the technology acceptance model; (2) determines requirements and design principles needed to be implemented to solve relevant users' financial behavior

issues and app issues; (3) designs a prototype based on determined requirements and design principles; and (4) evaluates the resulted prototype design. Results of this study include (1) the understanding that users' attitude towards the Finku app is the most important determinant of behavioral intention to use the app in financial management, followed by gamification and perceived usefulness; (2) eight requirements and four design principles to solve 20 financial behavior issues and app issues; (3) a new Finku app prototype with a new gamification implementation based on the Octalysis framework; and (4) a SUS score of 78.9 based on seven prototype use scenarios. This research is expected to fill existing research gaps related to gamification in the financial domain, contribute to design theory and research design science, and provide recommendations that Finku app developers can implement.