BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini membuat banyak perusahaan berinovasi melakukan pengembangan dalam bidang teknologi terhadap produknya, sehingga membuat menarik banyak masyarakat agar menggunakan produknya dan tentunya dapat mempermudah pekerjaan manusia manfaatnya. Salah satunya dibidang finansial, dengan melakukan transaksi pembayaran dan setoran. Dengan adanya perkembangan teknologi yang dibuat oleh perusahaan pada era digital ini maka muncul inovasi yang berupa layanan keuangan digital atau finansial teknologi.

Tingginya tingkat mobilitas beberapa tahun ini tengah marak perangkat bergerak atau mobile device. Smartphone salah satu perangkat mobile device yang paling pesat dan hampir dimiliki oleh setiap orang pada saat ini. Smartphone yang awalnya hanya sebagai alat komunikasi, pada saat ini sudah lebih memiliki banyak dari fungsi dan kegunaan dasarnya. Seperti banyaknya fitur telah diterapkan terhadap smartphone pada saat ini, seperti halnya komputer smartphone pun tidak lepas dari penggunaan sistem operasi dengan tujuan agar smartphone dapat diakses berbagai perangkat lunak yang diinginkan.

PT. Pos Indonesia merupakan perusahaan pelayanan masyarakat yang bergerak dibidang pengiriman surat dan barang, selain itu PT. Pos Indonesia memiliki layanan penyalur dana para Pegawai Negeri Sipil. Dalam sejatinya proses pengambilan dana di PT. Pos Indonesia masih terbilang manual dimana para pensiunan harus datang ke Kantor Pos Indonesia terdekat. Pengambilan dana pensiunan yang didapatkan satu bulan sekali. Dengan masih menggunakan sistem manual, kinerja manajemen pembayaran dana pensiunan masih kurang praktis. Kondisi tersebut akan menjadi memakan waktu sehingga para pensiun harus mengantri di Kantor Pos Indonesia.

Kendala yang terjadi dengan sistem tersebut adalah waktu, dimana tidak semua orang atau pensiunan yang mencairkan dana pensiunannya di PT. Pos Indonesia bisa meluangkan waktu untuk datang ke Kantor Pos. Dikarenakan orang- orang mempunyai kesibukan sendiri, selain itu pihak PT. Pos Indonesia belum memiliki

sebuah layanan yang menggunakan sebuah aplikasi pada pelayanan pembayaran pensiunan.

Namun karena pengguna pensiunan yang memiliki umur yang sudah tua dan memiliki keterbatasan dalam mengingat dan dalam penglihatan yang mulai turun, atau kurang terbiasa menggunakan aplikasi maka kemungkinan akan mengalami kesulitan menangkap informasi yang terdapat pada tampilan aplikasi. Maka perlu sebuah tampilan yang dapat memudahkan pengguna khususnya para pensiun mendapatkan informasinya.

Berkaitan dengan hal itu semua, penulis memiliki rasa ketertarikan merancang sebuah tampilan purwarupa sebuah *user interface*, untuk dapat menjadi menarik dan memudahkan para pengguna khususnya untuk para pensiunan.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang Sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

- Keterbatasan kemampuan para pensiun dalam memahami informasi yang terdapat pada tampilan *interface*.
- Perlunya peningkatan pelayanan dalam pembayaran gaji pensiun di PT.
 Pos Indonesia.

I.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah sebelumnya maka didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana agar pensiunan atau pengguna dapat memahami informasi yang terdapat pada tampilan sebuah *user interface* dan bagaimana agar tampilannya menarik?

I.4 Batasan Masalah

Supaya perancangan dapat dilaksanakan lebih baik, dan tertuju maka penulis memandang permasalahan yang diangkat harus dibatasi, yaitu perancangan ini seputar pembuatan sebuah tampilan purwarupa aplikasi dana pensiun PT. Pos Indonesia melalui media *user interface*.

I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan tujuan permasalahan yang sudah dibatasi, tujuan dari perancangan ini. yaitu:

- Untuk membuat sebuah tampilan *user interface* yang nantinya mampu membuat informasi tersampaikan kepada pengguna.
- Membuat sebuah tampilan seperti ilustrasi dan ikon yang terdapat *user interface* menjadi lebih menarik.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah mempermudah pengguna dalam memahami informasi melalui ilustrasi dan ikon dari tampilan *user interface*, sehingga tampilan dapat lebih praktis para penggunanya dan diharapkan dapat dikembangkan lagi nantinya.