

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Banking & finance adalah bidang yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan, mencakup kegiatan perbankan seperti penghimpunan dana, penyaluran kredit, serta layanan keuangan lainnya, termasuk investasi, manajemen risiko, perencanaan keuangan dan asuransi [1]. Asuransi adalah perjanjian antara pemegang polis dan perusahaan asuransi, di mana pemegang polis membayar premi untuk mendapatkan perlindungan finansial terhadap risiko seperti kecelakaan, sakit, atau kerugian harta benda. Jika risiko terjadi, perusahaan asuransi akan memberikan ganti rugi sesuai ketentuan dalam polis [2]. Sejak masa kolonial Belanda, asuransi di Indonesia telah berkembang pesat, dimulai dengan pendirian perusahaan asuransi pertama pada tahun 1843. Setelah kemerdekaan, Indonesia melakukan nasionalisasi perusahaan asuransi asing dan mendirikan perusahaan asuransi nasional. Meski demikian, tingkat penetrasi asuransi di Indonesia masih rendah, dengan angka 2,75% pada tahun 2023 menurut OJK [3].

Selama masa kehamilan, calon ibu membutuhkan biaya besar untuk pemeriksaan rutin, USG, kebutuhan gizi tambahan, hingga persalinan. sementara komplikasi seperti preeklampsia, pendarahan, dan infeksi menjadi penyebab utama kematian ibu dinegara berkembang, termasuk Indonesia. Rendahnya kesadaran akan perencanaan keuangan dan literasi keuangan yang terbatas membuat banyak keluarga tidak siap menghadapi kebutuhan tak terduga, sehingga

kesulitan membayar biaya medis [4]. Sebagai solusi, diperlukan asuransi kehamilan yang mampu meringankan beban finansial, meningkatkan akses layanan kesehatan, dan membantu menekan angka kematian ibu dan bayi.

Pembuatan aplikasi asuransi kehamilan memerlukan desain yang berfokus pada pengguna untuk menjamin kemudahan akses, kenyamanan, dan daya tarik bagi ibu hamil sebagai target utama. Pendekatan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) memiliki peran krusial dalam menghadirkan aplikasi yang intuitif dan efisien. Melalui UI/UX, pengembang dapat memahami kebutuhan, preferensi, dan tantangan pengguna. Dengan cara ini, aplikasi tidak hanya berperan sebagai alat, tetapi juga menawarkan pengalaman yang mendukung pengguna dalam memaksimalkan layanan yang tersedia [5].

Dengan semakin tingginya penggunaan perangkat mobile di Indonesia, aplikasi berbasis mobile menjadi pilihan utama untuk menyediakan layanan asuransi kehamilan. Laporan dari DataReportal menunjukkan bahwa pada tahun 2023, lebih dari 77% populasi Indonesia menggunakan smartphone [6]. Hal ini menjadikan aplikasi mobile sebagai platform yang efektif untuk mencapai audiens yang lebih luas. Aplikasi mobile juga memberikan keuntungan dalam hal kemudahan akses, memungkinkan ibu hamil untuk mengakses informasi, layanan, dan manfaat asuransi kapan saja dan di mana saja. Dengan desain yang responsif dan mudah digunakan, aplikasi mobile dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menawarkan solusi yang praktis dan efisien [7].

Berdasarkan masalah diatas, Penulis bersama Tim yang mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Studi Independen dengan Mitra PT.

Impactbyte Teknologi Edukasi mengembangkan sebuah solusi digital, aplikasi mobile bernama Asuransi Bunda (ASDA).

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menganalisis UI/UX yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta preferensi pengguna, sehingga dapat dirancang aplikasi mobile Asuransi Bunda (ASDA) yang tepat guna untuk mengatasi masalah tersebut?
- b. Bagaimana merancang aplikasi mobile Asuransi Bunda (ASDA) dengan pendekatan UI/UX yang mudah digunakan untuk memberikan kemudahan akses dan perlindungan yang terjangkau kepada ibu hamil terkait asuransi kehamilan?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam perancangan aplikasi Asuransi Bunda (ASDA) adalah sebagai berikut:

- a. Fokus pada pengembangan fitur utama dan membatasi fitur pelengkap untuk kesederhanaan aplikasi. Fitur utamanya yakni paket asuransi, kustomisasi asuransi, program edukasi kesehatan, pembayaran, dan *chatbot AI*
- b. Aplikasi hanya tersedia di platform iOS dan Android (Mobile).

- c. Target penggunanya yaitu ibu hamil, calon ibu, dan keluarga yang membutuhkan asuransi kehamilan.
- d. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *Design Thinking*
- e. Perancangan dan pengembangan desain aplikasi ini akan dilakukan menggunakan Figma sebagai *tools* utama

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Menganalisis UI/UX untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna sehingga dapat merancang aplikasi mobile Asuransi Bunda (ASDA) yang tepat guna untuk mengatasi permasalahan pengguna.
- b. Merancang aplikasi mobile Asuransi Bunda (ASDA) dengan pendekatan desain UI/UX yang intuitif untuk memudahkan pengguna dalam mengakses solusi asuransi kehamilan yang terjangkau dan fleksibel.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah ibu hamil dan calon ibu dalam mengakses informasi seputar asuransi kehamilan, termasuk memilih paket asuransi yang sesuai, dan melakukan pembayaran yang fleksibel dengan menggunakan aplikasi mobile.
- b. Menjadi inovasi dalam memperkenalkan produk asuransi kehamilan kepada masyarakat yang lebih luas, dengan pendekatan digital yang lebih

mudah diakses oleh berbagai kalangan.

- c. Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang desain UI/UX yang efektif untuk aplikasi asuransi, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan solusi digital di bidang kesehatan dan asuransi di Indonesia.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini disusun ke dalam enam bab, yang akan diuraikan secara singkat dengan penjelasan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum penelitian dan metode penelitian yang digunakan dalam perancangan UI dan UX dalam penelitian ini.

BAB IV PERANCANGAN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE

Bab ini menjelaskan mengenai *User Flow*, *Wireframe*, *UI Design Foundation*, *UI Design Component*, serta *Design System* yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI, TESTING, DAN HASIL

Bab ini menjelaskan secara mendalam mengenai *High-Fidelity Design*, *Prototyping*, *Usability Testing*, serta hasil yang diperoleh dari tahap-tahap tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

