

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi penting dalam membangun masyarakat yang maju dan berdaya saing. Banyak negara, termasuk Indonesia, masih menghadapi tantangan besar dalam menyediakan akses pendidikan yang merata, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh Aulia et al. (2024) yang menunjukkan bahwa keterbatasan akses pendidikan berkontribusi pada tingginya angka putus sekolah di berbagai daerah di Indonesia. Data menunjukkan bahwa ratusan juta anak dan remaja di seluruh dunia tidak dapat mengakses pendidikan formal akibat kendala ekonomi dan keterbatasan infrastruktur (UNESCO, 2021). Hal ini menghambat tercapainya tujuan global seperti pengentasan kemiskinan (SDGs poin 1), penyediaan pendidikan berkualitas (SDGs poin 4), serta pengurangan kesenjangan sosial (SDGs poin 10).

Kemajuan teknologi digital memberikan peluang baru untuk mengatasi masalah akses pendidikan melalui platform berbasis crowdfunding, peer-to-peer lending, dan tabungan pendidikan, yang memungkinkan masyarakat untuk menggalang dana dan merencanakan pembiayaan pendidikan dengan lebih transparan dan efisien (Islami et al., 2022). Penelitian oleh Boeren (2019) mengungkapkan bahwa crowdfunding dapat menjadi alat yang efektif dalam mengumpulkan dana pendidikan melalui partisipasi kolektif yang memanfaatkan teknologi. Demikian pula, Darmawan et al. (2021) menemukan bahwa model peer-to-peer lending membantu menyediakan pembiayaan mikro yang inklusif, khususnya di negara-negara berkembang.

Sebagai solusi, proyek ini bertujuan untuk merancang desain aplikasi mobile dan web yang mengintegrasikan layanan crowdfunding, peer-to-peer lending, tabungan pendidikan, dan program beasiswa. Dalam perancangan desain aplikasi, fitur crowdfunding akan memfasilitasi penggalangan dana untuk siswa dan mahasiswa, sedangkan peer-to-peer lending akan memberikan akses pinjaman pendidikan dengan bunga terjangkau. Desain antarmuka pengguna (UI) akan difokuskan pada kemudahan navigasi, termasuk fitur tabungan pendidikan untuk

membantu masyarakat mempersiapkan biaya pendidikan di masa depan dan program beasiswa yang menyediakan pendanaan tanpa kewajiban pengembalian.

Melalui pendekatan berbasis teknologi yang inklusif dan penerapan metode design thinking, aplikasi ini dirancang tidak hanya untuk menyediakan solusi finansial, tetapi juga untuk berkontribusi pada pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). Metode design thinking, yang berpusat pada pengguna, memungkinkan identifikasi kebutuhan mendalam masyarakat melalui proses iteratif yang meliputi pemahaman masalah, perancangan solusi, hingga pengujian. Dengan pendekatan ini, aplikasi berupaya secara efektif mendukung pengentasan kemiskinan melalui pendidikan (SDGs poin 1), memastikan akses terhadap pendidikan yang berkualitas (SDGs poin 4), serta mengurangi kesenjangan sosial (SDGs poin 10). Implementasi strategi ini bertujuan untuk menciptakan dampak sosial yang signifikan dan berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam proyek di dalam praktek kerja lapangan ini adalah :

1. Bagaimana merancang antarmuka aplikasi yang mudah dipahami dan digunakan oleh berbagai pengguna?
2. Bagaimana menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman dan mendukung penggunaan fitur *crowdfunding*, *P2P lending*, tabungan, dan beasiswa?
3. Bagaimana memastikan desain UI/UX aplikasi terlihat profesional dan membangun kepercayaan pengguna?

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang antarmuka yang sederhana, intuitif, dan ramah pengguna.
2. Menciptakan pengalaman pengguna yang efisien dan menyenangkan.
3. Memastikan desain aplikasi mendukung kemudahan akses dan transparansi dalam setiap fitur.