

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Hal terkait keuangan kerap menjadi tantangan yang rentan dihadapi para keluarga ketika baru membangun rumah tangga. Tantangan yang dapat dihadapi tidak hanya mengenai jumlah dana yang diperlukan untuk memenuhi segala kebutuhan keluarga yang akan terus bertambah, tetapi juga dalam hal pengelolaan atau sistem keuangan yang belum terencana dengan baik. Penting bagi keluarga untuk mulai memahami dan menerapkan sistem perencanaan keuangan yang terstruktur agar terhindar dari segala bentuk risiko yang dapat mempengaruhi keadaan finansial keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dan kuantitatif yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan keluarga yang paling banyak mengenai perencanaan keuangan ada dalam hal mengatur keamanan. Keamanan keluarga mencakup pengelolaan arus kas, mempersiapkan dana darurat, dan manajemen utang. Ketiga hal ini menjadi hal fundamental atau paling esensial dalam sebuah perencanaan keuangan. Adapun masalah yang dapat timbul jika keluarga tidak memiliki rencana keuangan adalah perputaran arus kas yang negatif atau memiliki pengeluaran yang lebih banyak dibanding pemasukan.

Melalui hasil observasi lapangan dan perolehan data dari penyebaran kuesioner, media informasi mengenai perencanaan keuangan untuk keluarga masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan aplikasi sebagai jawaban permasalahan tersebut. Pemilihan media berbasis aplikasi dipertimbangkan dari perolehan data kuesioner, yaitu 64 dari 104 responden menjawab media berbasis aplikasi sebagai solusi yang dibutuhkan.

Penulis menggunakan metode perancangan desain oleh IDEO (2015) dalam pendekatan *Human Centered Design* yang dilakukan melalui tiga fase, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Tahap *inspiration* merupakan tahap

penulis mengumpulkan baik data maupun informasi yang kemudian dikembangkan pada tahap *ideation*. Pada tahap ini seluruh data yang diperoleh akan dielaborasi dan dianalisis ke dalam bentuk *mind map*. Hasil pemetaan ide melalui *mind mapping* menghasilkan tiga kata kunci, yaitu cermat, proteksi, dan integrasi. Ketiga kata kunci kemudian dikembangkan menjadi satu big idea, yaitu “Bekal Bijak Pelindung Masa Depan Keluarga”. Kemudian, penulis menentukan konsep yang akan digunakan pada keseluruhan visual, mulai dari warna, tipografi, ilustrasi, dan sistem desain aplikasi.

Proses perancangan menghasilkan karya berupa aplikasi perencanaan keuangan keluarga bernama “TABI” (Tabungan Keluarga Bijak). Aplikasi dirancang dengan tiga fitur utama, yaitu melakukan pencatatan, menyusun rencana, dan memantau aktivitas keuangan. Aplikasi ini penting karena bertujuan menjawab urgensi dasar dalam perencanaan keuangan, yaitu membentuk keamanan keuangan. Aplikasi TABI dihadirkan untuk mempermudah keluarga muda dalam mengatur arus kas baik masuk maupun keluar yang juga merupakan hal paling sederhana dalam perencanaan keuangan. Diharapkan keluarga tidak hanya dapat menyusun perencanaan, tetapi juga bijak dalam mengelolanya.

## 5.2 Saran

Melalui perancangan karya aplikasi perencanaan keuangan keluarga muda, penulis dapat memberikan beberapa saran kepada khalayak pembaca yang sedang menjalani Tugas Akhir maupun dalam penelitian topik serupa sebagai berikut.

- 1) Pastikan memilih topik yang sesuai dengan minat dan ketertarikan. Pemilihan topik dengan akses data yang mudah diperoleh juga akan sangat membantu proses riset sebelum memulai perancangan.
- 2) Dalam perancangan media berbasis aplikasi, pengetahuan dan keterampilan mengenai *software* yang akan digunakan sangat berpengaruh dalam proses mendesain. Pastikan melakukan manajemen waktu karena banyak detail yang harus diperhatikan ketika membuat perancangan aplikasi. Melakukan uji coba kepada khalayak target juga diperlukan untuk mendukung hasil akhir perancangan.

- 3) Manfaatkan hasil kritik dan masukan yang diterima setelah menjalankan *alpha test* sebagai acuan perbaikan.

Setelah menjalani sidang akhir, penulis juga mendapatkan beberapa masukan dari para dewan sidang terkait perancangan karya sebagai berikut.

- 1) Dalam perancangan karya baik primer maupun sekunder, pemilihan ilustrasi harus disesuaikan dengan *copywriting* pada *heading* agar pesan informasi dapat tersampaikan dengan tepat dan mudah untuk dipahami oleh target perancangan.
- 2) Perancangan media aplikasi juga harus memerhatikan dan mengikuti kaidah sistem operasi yang digunakan, yaitu antara iOS dan Android karena keduanya memiliki kebijakan yang berbeda.
- 3) Dari segi visual, alangkah lebih baik jika perancangan karya menggunakan kombinasi warna yang tidak umum digunakan agar tidak monoton dan dapat yang mudah dikenali oleh target perancangan.
- 4) Selain itu, saran yang bisa diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah aplikasi dapat lebih dikembangkan lagi baik dari segi fitur maupun desain agar memiliki keunikan yang mampu mendukung aplikasi agar dapat bersaing dengan kompetitor lain.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA