



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Literasi keuangan adalah kemampuan kognitif dan pendidikan keuangan seseorang yang mempengaruhi perilaku dan kegiatan keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan keuangan Individu dapat disebut memiliki literasi keuangan baik jika memahami beberapa aspek dalam keuangan, yaitu *basic personal finance*, *money management*, *Credit debt management*, *investment* dan *risk management*. Namun, berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan pada tahun 2022 menunjukkan indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 49,68% dan indeks inklusi keuangan sebesar 85,1% Data ini membuktikan bahwa warga Indonesia masih belum memahami produk maupun jasa keuangan yang disediakan oleh lembaga keuangan.

Selain dari hasil data tersebut penulis juga melakukan riset menggunakan survey kuesioner kepada 104 remaja yang tinggal di Jabodetabek, dari hasil survey tersebut dapat terlihat bahwa remaja yang tinggal di daerah Jabodetabek sudah memiliki pemahaman dasar tentang literasi keuangan, namun masih sebatas mengatur keuangan dan menabung. Kesimpulan tersebut didapatkan berdasarkan dari salah satu pertanyaan mengenai tempat responden menyimpan uangnya, dengan presentase yang menaruh di bank sebanyak 78,8% sedangkan produk keuangan lain seperti reksa dana, saham atau obligasi dengan kisaran 3,8% sampai 28,8% dan kurang familiernya istilah-istilah yang sering menyangkut tentang keuangan seperti tenor, *p2p* dan *index*.

Untuk mengatasi masalah ini penulis memutuskan membuat desain platform informasi dalam bentuk *website* berisi komik strip interaktif ringan yang dapat diakses dengan mudah. Komik strip interaktif berfungsi untuk memberikan edukasi ringan kepada pengguna. Selain komik strip dalam *website* tersebut, penulis juga menambahkan beberapa fitur lain seperti *merch*, dan *news* untuk meningkatkan pengalaman pengguna selama mengakses situs web tersebut. Metode perancangan

yang digunakan penulis adalah *human centered design* dari IDEO (2015). Metode tersebut dipecah menjadi 3 bagian yang terdiri dari *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Perancangan *website* yang dibuat sudah di uji cobakan melalui *alpha test* kemudian setelah melakukan perbaikan dan diperbarui penulis melanjutkannya ketahap selanjutnya yaitu *beta test* yang merupakan tahap terakhir. Dari hasil yang didapatkan penulis melalui *beta test*, dapat penulis simpulkan bahwa *user* memberikan respon positif dan menganggap karya sudah sesuai.

## 5.2 Saran

Pada proses yang dilakukan selama mengerjakan tugas akhir, penulis mendapatkan berbagai pengalaman dan rintangan yang baru pertama kali dihadapi oleh penulis. Ada beberapa saran dan masukan yang ingin penulis sampaikan sekiranya dapat membantu calon peneliti yang akan mengambil topik serupa atau yang mirip:

1. Untuk topik yang ingin diangkatnya sebaiknya yang disukai atau diminati penulis namun juga dibutuhkan agar selama pengerjaan penulis tidak merasa terbebani dan dapat mengidentifikasi masalah dengan mudah.

2. Untuk perancangan sebaiknya penulis menggunakan media yang dikenali oleh penulis dan dibutuhkan oleh *user* sehingga rancangan yang dibuat bisa optimal dan digunakan oleh *user*.

3. Sebelum masuk ketahap perancangan ada baiknya untuk membuat jadwal pengerjaan dan target yang perlu diselesaikan, agar penulis tidak tertahan pada 1 tahap.

4. Jika mengalami jalan buntu pada saat pengerjaan dari ide dan lain-lain, jangan malu untuk bertanya.

5. Perlunya dibuat *color scheme* yang lebih menonjol dan variatif, jangan takut mencoba hal baru.

6. Pada saat dalam pengerjaan tugas baik laporan maupun karya diperlukannya fokus , jangan memikirkan atau mengkhawatirkan hal lain. Semakin banyak yang dipikirkan, maka semakin lama pekerjaan tersebut selesai.

7. Perancangan *user experience* yang perlu diperhatikan lebih baik karena berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna dalam pemakaian media interaktif yang dirancang.

Penulis harap bahwa saran-saran yang telah disampaikan penulis, dapat memberikan manfaat kepada pembaca mahasiswa/I yang sedang atau akan menempuh Tugas Akhir. Selain itu penulis harap website yang dirancang penulis memberikan kontribusi yang berharga dalam aspek pendidikan atau sekedar memberi inspirasi kepada pembaca.

