

**PERANCANGAN *WEBSITE* LITERASI KEUANGAN UNTUK
POLA HIDUP *OVERSPENDING* PADA GEN Z**



LAPORAN TUGAS AKHIR

KELVIN JONATHAN

00000055741

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE* LITERASI KEUANGAN UNTUK
POLA HIDUP *OVERSPENDING* PADA GEN Z**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Sarjana Desain (S.Ds)

KELVIN JONATHAN

00000055741

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kelvin Jonathan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055741

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* LITERASI KEUANGAN UNTUK POLA
HIDUP *OVERSPENDING* PADA GEN Z**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Kelvin Jonathan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* LITERASI KEUANGAN UNTUK POLA HIDUP *OVERSPENDING* PADA GEN Z

Oleh

Nama Lengkap : Kelvin Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055741
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

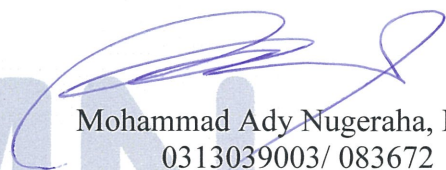
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

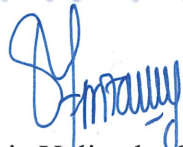
Penguji


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Pembimbing


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kelvin Jonathan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055741

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *WEBSITE* LITERASI
KEUANGAN UNTUK POLA HIDUP
OVERSPENDING PADA GEN Z**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Kelvin Jonathan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan tugas akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN *WEBSITE* LITERASI KEUANGAN UNTUK POLA HIDUP *OVERSPENING* PADA GEN Z”**. Laporan ini disusun untuk membantu masyarakat Gen Z khususnya dengan rentang usia 18-22 tahun agar lebih bertanggung jawab dengan masalah finansialnya.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan masukan untuk membimbing saya ke jalan yang benar.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber yang telah membantu saya dalam penelitian
7. Kekasih dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna sebagai referensi bagi yang ingin membahas topik literasi keuangan maupun *overspending*, serta mampu memberikan kesadaran akan tanggung jawab finansial kepada target audiens.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Kelvin Jonathan)

PERANCANGAN *WEBSITE* LITERASI KEUANGAN UNTUK POLA HIDUP *OVERSPENDING* PADA GEN Z

(Kelvin Jonathan)

ABSTRAK

Overspending merupakan sebuah masalah keuangan yang sangat signifikan dihadapi oleh semua orang, khususnya sering dialami oleh Gen Z. Banyaknya Gen Z yang membuat keputusan ekonomi yang kurang baik cenderung membuat taraf hidup para Gen Z memburuk atau bahkan memilih cara penyelesaian dengan menggunakan pinjaman *online*. Keputusan ekonomi tersebut dapat ditanggulangi dengan adanya literasi keuangan yang baik dan menarik untuk para Gen Z. Hal ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk mengurangi kecenderungan *overspending* pada Gen Z dalam bentuk *website* dikarenakan media ini merupakan media *versatile* yang cocok digunakan untuk situasi apapun. Penelitian ini menggunakan metode perancangan berupa *Human-Centered Design* (HCD) dengan hasil akhir berupa *website* yang sekiranya akan menarik untuk literasi keuangan pada Gen Z. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan data penelitian dari jurnal terkait mengenai efektivitas literasi keuangan, serta adanya wawancara ahli dan observasi di lapangan. Literasi keuangan dengan menggunakan *website* interaktif dinilai lebih mampu untuk mengubah kebiasaan *overspending* pada Gen Z, sehingga dapat meningkatkan taraf hidup yang lebih baik untuk kedepannya. Hasil yang didapat dari perancangan ini adalah *mobile website* untuk memberikan informasi literasi keuangan kepada Gen Z. *Mobile website* ini memiliki manfaat informatif dan juga persuasif agar audiens dapat tergerak untuk tidak melakukan *overspending*.

Kata kunci: *Overspending*, Gen Z, *Website*, Literasi keuangan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

FINANCIAL LITERACY WEBSITE DESIGN FOR OVERSPENDING LIFESTYLE IN GEN Z

(Kelvin Jonathan)

ABSTRACT (English)

Overspending constitutes a significant financial issue that affects individuals across various demographics, with a particularly high prevalence among Generation Z. The tendency of Gen Z to make financial decisions has been shown to negatively impact their standard of living, which leads them to resort to online lending platforms as a means of resolution. This issue, however, can be mitigated through the implementation of effective and engaging financial literacy initiatives specifically tailored to the characteristics and preferences of Gen Z. This study aims to address the overspending behavior among Gen Z by developing a digital platform in the form of a website. The selection of a website as the medium is based on its versatility and broad applicability across different contexts. The research adopts a Human-Centered Design (HCD) approach to guide the development process, ensuring that the final product is aligned with the needs and expectations of its target users. A qualitative research methodology is employed, utilizing data obtained from relevant academic journals on the effectiveness of financial literacy, expert interviews, and field observations. The findings suggest that an interactive, web-based approach to financial literacy is more effective in reshaping overspending habits among Gen Z, ultimately contributing to the enhancement of their long-term financial well-being. The final outcome of this design project is a mobile-optimized website aimed at delivering accessible and persuasive financial literacy content to Generation Z. The platform is designed not only to inform but also to motivate behavioral change, encouraging users to adopt more mindful spending habits.

Keywords: *Overspending, Gen Z, Website, Financial literacy*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Website</i>	4
2.1.1 <i>Jenis Website</i>	4
2.1.1.1 <i>Website Statis</i>	4
2.1.1.2 <i>Website Dinamis</i>	5
2.1.1.3 <i>Website Interaktif</i>	5
2.1.2 <i>Anatomi Website</i>	5
2.1.2.1 <i>Blok Kontainer</i>	6
2.1.2.2 <i>Logo</i>	6
2.1.2.3 <i>Navigasi</i>	6
2.1.2.4 <i>Konten</i>	6
2.1.2.5 <i>Footer</i>	7
2.1.2.6 <i>Ruang Kosong (Whitespace)</i>	7
2.1.3 <i>Elemen Website</i>	7

2.1.3.1 Warna.....	7
2.1.3.2 Tekstur	8
2.1.3.3 Gambar dan Ikon.....	8
2.1.3.4 Skala	9
2.1.3.5 Kedalaman dan Dimensi	10
2.1.3.6 Animasi	10
2.1.3.7 Variabilitas	11
2.1.4 UI/UX	11
2.1.4.1 UI (<i>User Interface</i>).....	11
2.1.4.2 UX (<i>User Experience</i>).....	12
2.1.5 Grid	12
2.1.5.1 <i>Single Column/Manuscript Grid</i>	12
2.1.5.2 <i>Multicolumn Grid</i>	13
2.1.5.3 <i>Modular Grid</i>	13
2.1.5.4 <i>Hierarchical Grid</i>	14
2.1.5.5 <i>Baseline Grid</i>	14
2.1.5.6 <i>Compound Grid</i>	15
2.2 Komunikasi Persuasif.....	15
2.3 <i>Overspending</i>	18
2.3.1 FOMO (<i>Fear of Missing Out</i>).....	18
2.3.2 Tren Media Sosial	19
2.3.3 Budaya <i>Flexing</i>	20
2.3.4 Status Sosial Digital	20
2.3.5 Kurangnya Literasi Keuangan	21
2.3 Penelitian yang Relevan.....	21
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	24
3.1 Subjek Perancangan	24
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	25
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	26
3.3.1 Observasi.....	26
3.3.2 Wawancara	27
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	30

3.3.4 Studi Literatur.....	32
3.3.5 Studi Eksisting.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	33
4.1 Hasil Perancangan	33
4.1.1 Inspiration.....	33
4.1.2 Ideation	51
4.1.3 Implementation	69
4.2 Pembahasan Perancangan.....	77
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	77
4.2.2 Analisis Media Utama <i>Website</i>	79
4.2.3 Analisis Media Sekunder Desain <i>Post Instagram</i>	93
4.2.4 Analisis Media Sekunder Desain <i>Story Instagram</i>	94
4.2.5 Analisis Media Sekunder Desain <i>Digital Ads</i>	95
4.2.6 Analisis Media Sekunder Desain <i>Dompot</i>	97
4.2.7 Analisis Media Sekunder Desain <i>Kotak Uang</i>	98
4.2.8 Analisis Media Sekunder Desain <i>Kartu E-Money</i>	99
4.2.9 Anggaran.....	101
BAB V PENUTUP.....	104
5.1 Simpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xviii

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian yang Relevan.....	21
Table 4.1 Tabel feedback konten	72
Table 4.2 Tabel feedback visual.....	73
Table 4.3 Tabel feedback UX (User Experience)	73
Table 4.4 Interval skala Likert	74
Tabel 5.1 Tabel anggaran media utama	101
Tabel 5.2 Tabel anggaran media sekunder.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggambaran Peletakan Elemen Website	5
Gambar 2.2 Contoh Penggunaan Warna pada Website	8
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Tekstur pada Website.....	8
Gambar 2.4 Contoh Penggunaan Gambar dan Ikon pada Website.....	9
Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Skala pada Website	9
Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Kedalaman dan Dimensi pada Website	10
Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Animasi pada Website	10
Gambar 2.8 Contoh Penggunaan Keanekaragaman pada Website	11
Gambar 2.9 Single Column Grid dan Contohnya	13
Gambar 2.10 Multicolumn Grid dan Contohnya	13
Gambar 2.11 Modular Grid dan Contohnya	14
Gambar 2.12 Hierarchical Grid dan Contohnya	14
Gambar 2.13 Baseline Grid dan Contohnya	14
Gambar 2.14 Compound Grid dan Contohnya	15
Gambar 2.15 Bagan Yale Model of Persuasion	17
Gambar 4.1 Observasi yang Dilakukan Penulis.....	34
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog	35
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Dengan Psikolog 2	37
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Website.....	40
Gambar 4.5 Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Keuangan.....	42
Gambar 4.6 Dokumentasi FGD tanggal 8 April 2025	45
Gambar 4.7 Dokumentasi FGD tanggal 10 April 2025	46
Gambar 4.8 Website sikapiuangmu milik OJK.....	50
Gambar 4.9 Mindmap perancangan dengan keyword Overspending	52
Gambar 4.10 Moodboard jenis huruf.....	55
Gambar 4.11 Moodboard gaya ilustrasi	55
Gambar 4.12 Moodboard tone warna.....	56
Gambar 4.13 Moodboard Layout.....	56
Gambar 4.14 Sitemap perancangan website	57
Gambar 4.15 Flowchart perancangan website	58
Gambar 4.16 Low fidelity perancangan website.....	59
Gambar 4.17 Multi-column grid yang digunakan.....	60
Gambar 4.18 Color Pallette yang digunakan pada website.....	60
Gambar 4.19 Font yang digunakan pada website	61
Gambar 4.20 Gambar sketsa alternatif logo.....	62
Gambar 4.21 Gambar logo Fi-BUD pictorial	62
Gambar 4.22 Gambar logo Fi-BUD pictorial dengan nama website.....	63
Gambar 4.23 Gambar sketsa alternatif logo font type	63
Gambar 4.24 Gambar logo font type.....	64
Gambar 4.25 Gambar ilustrasi website	64
Gambar 4.26 Gambar solusi untuk mencegah overspending.....	65

Gambar 4.27 Gambar solusi untuk mengurangi overspending.....	66
Gambar 4.28 Gambar Belanja berlebihan.....	67
Gambar 4.29 Gambar Terhasut Sale/promo.....	67
Gambar 4.30 Gambar Ikut-ikutan Teman.....	68
Gambar 4.31 Gambar Memprioritaskan keinginan dibanding kebutuhan.....	68
Gambar 4.32 High fidelity perancangan website.....	69
Gambar 4.33 Development icon dan logo.....	70
Gambar 4.34 Dokumentasi alpha test saat Prototype day.....	71
Gambar 4.35 Perbaikan font setelah prototype day.....	75
Gambar 4.36 Perubahan logo menjadi font type.....	76
Gambar 4.37 Beta test melalui sesi FGD.....	78
Gambar 4.38 Gambar perubahan warna pada logo.....	79
Gambar 4.39 Gambar homepage website.....	80
Gambar 4.40 Gambar contoh overspending pada website.....	81
Gambar 4.41 Gambar page faktor-faktor overspending.....	82
Gambar 4.42 Gambar page pencegahan dan pengurangan.....	83
Gambar 4.43 Gambar page rincian solusi.....	84
Gambar 4.44 Gambar page artikel.....	85
Gambar 4.45 Color pallete pada website.....	86
Gambar 4.46 Referensi untuk ilustrasi pada website.....	88
Gambar 4.47 Sketsa untuk ilustrasi pada website.....	88
Gambar 4.48 Ilustrasi pada website.....	89
Gambar 4.49 Font yang dipakai pada website.....	90
Gambar 4.50 Figma prototype UX.....	92
Gambar 4.51 Post Feeds Instagram.....	94
Gambar 4.52 Gambar Story Instagram.....	95
Gambar 4.53 Gambar Digital ads.....	96
Gambar 4.54 Gambar desain dompet.....	97
Gambar 4.55 Gambar kotak uang.....	98
Gambar 4.56 Gambar desain E-money.....	100

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA