

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan Splanner gim yang bersifat gamifikasi simulasi mengenai mengelola keuangan dirancang untuk memberikan solusi kepada remaja yang memiliki kesulitan dalam manajemen keuangan. Terutama pada bidang membedakan keinginan dan kebutuhan, menabung, dan tujuan finansial. Berdasarkan permasalahan tersebut, media ini menginformasikan pengelolaan keunagna berdasarkan perbedaan kebutuhan dan keinginan. (*story telling*). Dengan *tutorial* gim yang mewajibkan pemain menyisihkan uang saku di awal menekankan pada informasi cara menabung yang benar dan disiplin dalam menabung, serta materi dana darurat memberikan informasi mengapa memiliki tabungan itu penting. Halaman kuis merupakan evaluasi pemain untuk refleksi mengapa menabung itu penting dan apa tujuan melakukan itu semua. Dengan adanya materi tersebut sudah memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk remaja untuk memiliki pengelolaan keuangan yang baik.

Gim Splanner tidak hanya memberikan informasi kepada pemain, akan tetapi memberikan informasi dengan cara yang menarik, interaktif, dan praktikal sebagai media tambahan dari media yang sudah ada sebelumnya. Dengan elemen *storytelling* membuat media menjadi menarik dan gim simulasi membuat media interaktif dan membantu pemain untuk mempraktikkan informasi yang sudah mereka punya mengenai pengelolaan keuangan dan memberikan pengalaman mengelola keuangan yang baik.

Perancangan media ini telah melewati *alpha test* dan *beta test* dengan mendapatkan nilai yang positif. Ditambah dengan materi yang diberikan dapat dimengerti pemain serta media gim yang memberi informasi secara praktikal, penulis bisa memberi kesimpulan bahwa media ini telah menjawab masalah yang dirumuskan sebelumnya.

5.2 Saran

Perjalanan dalam merancang tugas akhir ini telah melewati proses yang panjang dan banyak tantangan. Beberapa saran diberikan oleh dewan penguji adalah mekanik dan cerita gim dapat lebih dikembangkan sehingga dapat memberikan penggambaran yang lebih baik akan pengelolaan keuangan kepada remaja. Misalnya mekanik memilih 1 pilihan dari 3 opsi dapat lebih dikembangkan menjadi mekanik yang lebih menantang untuk remaja SMA.

Penggambaran dalam pilihan opsi finansial dalam gim juga dapat lebih dikembangkan sehingga pilihan yang dapat pemain pilih lebih beragam dan lebih dapat mengambarkan pilihan finansial remaja. Serta *lost condition* dalam gim perlu lebih dikembangkan sehingga tidak hanya memberi informasi bahwa pemain gagal dalam bermain, akan tetapi juga memberikan informasi akan resiko dan akibat jangka pendek maupun panjang akan pengelolaan keuangan akan yang kurang baik. Misalnya dengan memberikan alur cerita khusus jika pemain kalah. Penggunaan *flowchart* dalam perancangan media gim perlu lebih diperhatikan. Karena *flowchart* dapat memberikan gambaran mengenai alur gim kepada orang lain, sehingga mempermudah orang lain untuk mengerti sistem dan alur tujuan gim. Penulis memberikan beberapa saran untuk perancangan kedepannya :

1. Saran untuk Dosen/Peneliti

Dalam perancangan Planner memiliki banyak limitasi karena keterbatasan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat perancangan. Harapannya pada penelitian selanjutnya bisa menambahkan unsur audio pada perancangan sehingga lebih imersif dan memberikan informasi yang lebih kepada target.

2. Saran untuk Universitas

Penulis berharap universitas dapat memberikan lebih banyak waktu sebelum Prototype Day untuk memaksimalkan desain yang akan diuji coba kepada publik. Diharapkan dengan adanya waktu yang lebih banyak perancangan dapat dibuat lebih maksimal.