PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI LITERASI KEUANGAN BAGI ANAK USIA 6-12 TAHUN

Chres Charlilo[1], Andreas Rio Adriyanto[2] dan Bijaksana Prabawa[3]
[1,2,3]*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung 40257*
[1]chrescharlilo@student.telkomuniversity.ac.id [2]andreasrio@telkomuniversity.ac.id
[3]beejaksana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kurangnya literasi keuangan di Indonesia berdampak pada rendahnya kemampuan individu dalam mengelola keuangan secara bijak. Anak-anak usia 6–12 tahun merupakan kelompok penting untuk diperkenalkan pada konsep dasar keuangan sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi edukasi berbasis digital yang dapat memperkenalkan nilai kerja, menabung, dan mengelola uang kepada anak secara menyenangkan. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan pendekatan *user-centered design*. Proses dimulai dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, dilanjutkan dengan pembuatan prototipe dan pengujian *usability*. Kemudian ada juga perancangan media pendukung untuk aplikasi Wandr seperti sosial media, poster, banner, dan media promosi lainnya. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi Wandr dapat diterima dengan baik oleh anak dan orang tua, dengan nilai SEQ 6,7 dan SUS 86,5. Aplikasi ini dilengkapi fitur tugas harian, dompet digital anak, dan quiz harian. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi alternatif edukatif yang efektif dalam membentuk kebiasaan finansial anak sejak dini.
Kata kunci: anak-anak, aplikasi edukasi, gamifikasi, literasi keuangan, UI/UX

Abstract: *The lack of financial literacy in Indonesia results in poor individual money management skills. Children aged 6–12 are a key group who need early exposure to basic financial concepts. This study aims to design a digital educational application that introduces the value of work, saving, and money management to children in a fun and engaging way. The method used is Design Thinking with a user-centered design approach. The process involved data collection through observation, interviews, and questionnaires, followed by prototype development and usability testing. Supporting media for the Wandr application were also designed, including social media content, posters, banners, and other promotional materials. Results show that the Wandr app is well received by children and parents, with SEQ and SUS scores of 6.7 and 86.5, respectively. The app includes features such as daily tasks, a digital wallet for children, and daily quizzes. This study proves that interactive media can effectively shape children's financial habits from an early age.*
Keywords: *children, educational app, financial literacy, gamification, UI/UX*

PENDAHULUAN

Tingkat literasi keuangan Indonesia masih tergolong rendah. Hasil SNLIK 2024 menunjukkan angka 65,43% dari target inklusi keuangan 98% (OJK, 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan masyarakat dalam mengelola keuangan, khususnya generasi muda. Anak-anak yang tidak dibekali pemahaman tentang uang sejak dini berisiko mengalami kebiasaan konsumtif, tidak bisa menabung, serta rentan terhadap penipuan finansial di masa depan (Rapih, 2016).

Padahal, literasi keuangan sejak dini sangat penting. Anak-anak yang diajarkan konsep nilai uang dan pentingnya usaha cenderung tumbuh menjadi individu yang lebih bertanggung jawab dalam hal keuangan (Taroreh & Resmadi, 2020). Sayangnya, literasi keuangan belum menjadi bagian integral dalam kurikulum pendidikan dasar, bahkan masih dianggap tabu oleh sebagian masyarakat (Maulida et al., 2023).

Peluang pemanfaatan teknologi dapat menjadi jembatan pengajaran literasi keuangan yang lebih menarik dan interaktif. Data APJII 2023 menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia mencapai 77% dan lebih dari 60% orang tua menggunakan aplikasi edukasi untuk membantu pembelajaran anak (Kemendikbud, 2023).

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk merancang aplikasi edukasi keuangan berbasis digital yang tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang bagaimana menggunakan uang, tetapi juga bagaimana uang

diperoleh dan dikelola dengan bijak melalui pendekatan visual, interaktif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *Design Thinking*. Data dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur, observasi pasif, serta penyebaran kuesioner kepada orang tua dan anak-anak di Kota dan Kabupaten Bandung.

Langkah-langkah *Design Thinking* yang digunakan meliputi:

1. *Empathize*: Penggalian kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui observasi dan wawancara.
2. *Define*: Merumuskan masalah utama berdasarkan hasil data.
3. *Ideate*: Menghasilkan berbagai solusi dan ide fitur.
4. *Prototype*: Merancang antarmuka aplikasi anak dan orang tua.
5. *Test*: Uji usability menggunakan metode SUS, SEQ, dan Maze.co.

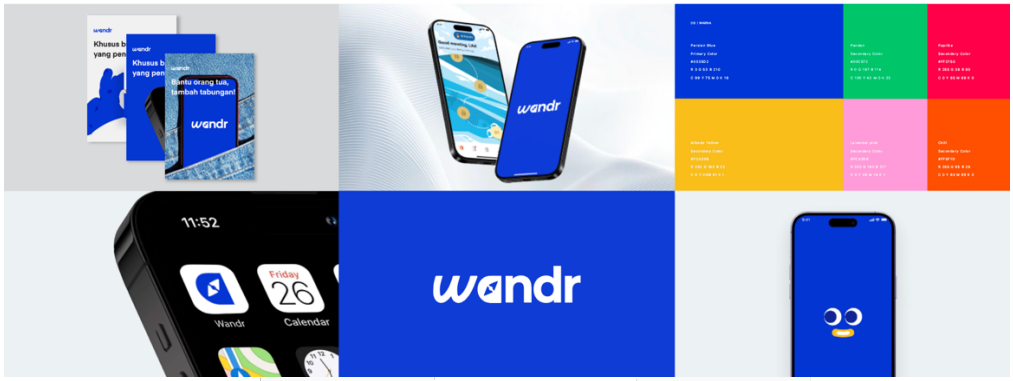
HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data melalui pendekatan Design Thinking, perancangan aplikasi edukasi literasi keuangan ini menghasilkan sebuah *platform mobile* bernama Wandr, yang ditujukan untuk anak-anak usia 6–12 tahun. Fokus utama pengembangan aplikasi adalah memberikan pengalaman belajar keuangan yang menyenangkan, aman, dan mudah dipahami, baik oleh anak maupun orang tua.

Konsep besar (*big idea*) dari aplikasi Wandr berangkat dari kebutuhan untuk membentuk kebiasaan finansial positif sejak dini. Hal ini direpresentasikan melalui fitur-fitur utama seperti tugas harian, dompet digital anak, dan *wishlist*. Seluruh fitur didesain agar saling terintegrasi dan

tetap ramah anak, serta melibatkan peran orang tua secara aktif, sehingga terbangun kebiasaan komunikasi finansial sejak dini dalam lingkungan keluarga.

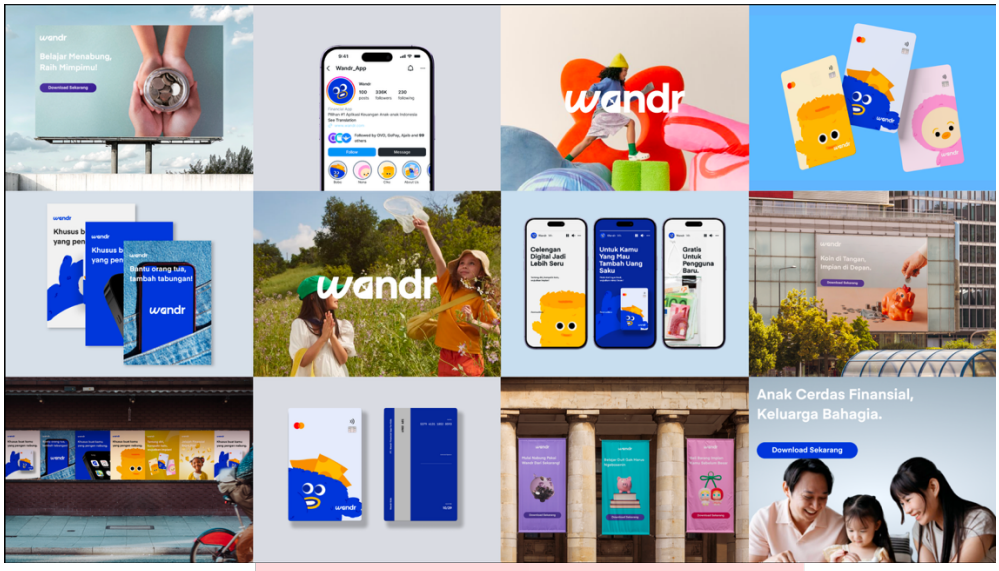
aplikasi Wandr juga membangun identitas visual yang hangat dan komunikatif antara anak dan keuangan pribadinya. Warna cerah, karakter lucu, serta ilustrasi sederhana digunakan untuk membangun nuansa yang menyenangkan, mendukung konsep "*playful and practical*".



Gambar 1 Aplikasi Wandr

sumber: dokumentasi penulis

Prototipe aplikasi ini dirancang menggunakan *software* Figma dan telah melewati beberapa iterasi berdasarkan pengujian *usability* melalui metode SEQ (*Single Ease Question*) dan SUS (*System Usability Scale*). Hasil pengujian menunjukkan bahwa mayoritas pengguna (anak-anak dan orang tua) dapat menyelesaikan task dengan mudah dan memberikan nilai rata-rata SEQ sebesar 6,7 dari skala 7, serta skor SUS sebesar 86,5 yang termasuk kategori "*excellent*".



Gambar 1 Media Pendukung Wandr

sumber: dokumentasi penulis

aplikasi Wandr juga menerapkan pendekatan *User-Centered Design*, di mana desain didasarkan pada perilaku dan kebutuhan nyata pengguna. Dalam jangka panjang, aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan model bisnis edukatif berbasis digital, yang dapat mendukung kerja sama dengan institusi pendidikan atau lembaga keuangan yang berfokus pada literasi finansial anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi edukasi literasi keuangan untuk anak-anak usia 6–12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu menghasilkan solusi yang efektif dan aplikatif berupa prototipe aplikasi “Wandr”.

Aplikasi ini tidak hanya mengedukasi anak mengenai pengelolaan uang, tetapi juga memperkenalkan nilai kerja melalui sistem tugas harian. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dari segi validasi jangka panjang dan pengukuran dampak perilaku secara berkelanjutan. Penelitian selanjutnya dapat menguji cara pendekatan aplikasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

AA Razi, I. R., Mutiaz, P., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung*.

Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, I. N. D. (2024). Analisis kualitatif elemen gamifikasi dalam games berbasis ICT untuk anak usia dini. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(2), 123–130. https://doi.org/10.25126/jtiik.20241046285

Afandy, C., & Niangsih, F. F. (2020). Literasi keuangan dan manajemen keuangan pribadi mahasiswa di Provinsi Bengkulu. https://ejournal.unib.ac.id/a46/article/view/16329

Amadi, A. (2022). Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(2), 153–164. https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439

Amadi, A., Suwarta, N., Sholikha, W., & Amrullah, M. (2023). Pemahaman pendidikan finansial sejak dini. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1419–1428. https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/356/276

Calonaci, D. (2021). *Designing user interfaces* (1st ed.). BPB Publications.

Djamaris, A. (2023). *Design thinking: Menyelesaikan masalah dengan kreativitas*. Universitas Bakrie.

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the Web and beyond* (2nd ed.). New Riders.

Gassmann, O., Frankenberger, K., & Csik, M. (2014). *The business model navigator: 55 models that will revolutionize your business*. Pearson Education.

Gray, D., Brown, S., & Macanufo, J. (2010). *Gamestorming: A playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers*. O'Reilly Media.

Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). Analisis perbandingan user flow dari aplikasi e-catalogue Ifurnholic.

Kuleszo, A. (2024). *How to design better UI 3.0* (3rd ed.). HowToDesignBetter.

Lewrick, M., Link, P., Leifer, L., & Langensand, N. (2018). *The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses, and ecosystems*. John Wiley & Sons, Inc.

Maulida, S., Hamzah, R., Camalia, F., & Pardede, M. (2023). Literasi keuangan bagi anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). https://jurnal.stiebi.ac.id/index.php/komunity/article/download/366/290

Mráz, J. (2022). *UX/UI design process & principles*. Atheros Intelligence Ltd.

Onyango, O. (2014). *Effect of financial literacy on management of personal finances among employees of commercial banks in Kenya* [Thesis, University of Nairobi].

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation*. John Wiley & Sons Ltd.

Purnama, R., & Putra, A. K. (2010). Pemanfaatan teknologi SMS gateway dan metode forward chaining pada sistem informasi bimbingan dan konseling. *Studi Kasus SMAK ST Thomas Aquino Mojokerto*.

Putra, Y., Novi, A., Natsir, F., Widhiyanti, A., Hasan, F., Somantri, M., & Maniah. (2020). *Pengantar aplikasi mobile* (1st ed.). Haura Utama.

Rapih, S. (2016). Pendidikan literasi keuangan pada anak: Mengapa dan bagaimana? *Scholaria*, 6(2), 14–28. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p14-28

Richardson, A. (2010). Using customer journey maps to improve customer experience. *Harvard Business Review*.

Shanley, C. (2020). *Colour in user interface design* (1st ed.). RS Books.

Sucipto, F., Yuda, R., Wijaya, R., & Ghifari, M. (2022). *Buku ajar pengantar desain komunikasi visual*. CV. Eureka Media Aksara.

Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Andi.

Taroreh, G. R., & Resmadi, I. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi mobile tentang parenting dan mengenal karakter anak untuk orang tua di Indonesia. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2790–2799.

Tham, J. C. K., Howard, T., & Verhulsdonck, G. (2024). *UX writing: Designing user-centered content*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003274414

Wahyuningsih, S. (2015). *Desain komunikasi visual* (2nd ed.). UTM Press.

Watrianthos, R., & Purnama, I. (2018). *Sistem operasi* (1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.

Yulius, R., Nasrullah, M., Sari, D., & Alban, M. (2022). *Design thinking: Konsep dan aplikasinya*. Eureka Media Aksara.

Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Nurhadi, N., Negoro, A. T., Saputro, A. D., & Putra, R. W. (2024). *Ilustrasi digital: Teori dan penerapan sampul depan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yusuf, M., Romadhan, M., Toro, M., Maulana, A., Salsabil, B., Tambunan, N., & Gri, U. P. (2023). Mengembangkan kecerdasan finansial dengan matematika keuangan. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelolaan Alam*, 1(2), 172–180. https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i2.826