

BAB IV KESIMPULAN

2.3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan selama mengikuti kompetisi GENETIC 2025, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX pada aplikasi Seimbang.in financial literacy dengan AI Advisor dan Gamifikasi mampu memberikan solusi terhadap tantangan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang efisien dan terintegrasi dengan teknologi modern. Kesimpulan berikut disusun untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan:

1. Penerapan prinsip Desain Perilaku dan Gamifikasi direalisasikan melalui fitur AI Advisor yang bertindak sebagai thinking partner untuk memberikan jeda sebelum keputusan impulsif, serta visualisasi data interaktif. Pendekatan ini, yang dirancang melalui metode Agile yang sistematis, berhasil menciptakan antarmuka yang tidak hanya intuitif tetapi juga memotivasi pengguna untuk membangun kebiasaan pencatatan keuangan yang lebih disiplin..
2. Pengembangan *design system* memiliki peran sentral dalam menjaga konsistensi visual dan meningkatkan usability di seluruh bagian aplikasi. Komponen komponen visual seperti warna, tipografi, ikonografi, dan elemen UI lainnya dirancang dan diklasifikasikan secara terstandar untuk digunakan secara berulang. Design system ini berhasil mendukung efisiensi proses design, memudahkan kolaborasi antar tim, serta menjamin keselarasan tampilan pada setiap halaman aplikasi.
3. Dokumentasi desain handoff design disusun untuk menjembatani komunikasi antara desainer dan pengembang. Dokumentasi ini mencakup spesifikasi visual, aturan penggunaan komponen, logika interaksi, hingga anotasi teknis yang menjelaskan fungsi elemen-elemen tertentu. Dokumentasi yang terstruktur ini terbukti efektif

dalam mempercepat proses implementasi dan mendukung kelengkapan dokumen yang diperlukan untuk perlombaan.

Dengan demikian, perancangan UI/UX yang dilakukan dalam skripsi ini telah menjawab ketiga rumusan masalah secara menyeluruh. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan desain yang tepat, terstruktur, dan kolaboratif mampu memberikan solusi terhadap kebutuhan pengguna serta mendukung pengembangan aplikasi Seimbang.in financial literacy dengan AI Advisor dan Gamifikasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan fungsional pengguna.

2.4.Saran

Dari sisi pengembangan proyek, meskipun desain aplikasi telah melalui validasi internal, disarankan agar dilakukan uji coba langsung terhadap pengguna akhir melalui user testing untuk memperoleh masukan yang lebih komprehensif dan kontekstual. Pengujian ini akan membantu mengevaluasi aspek *usability* dari sudut pandang pengguna sebenarnya, sekaligus menjadi dasar iterasi desain berikutnya. Selain itu, dokumentasi desain yang telah disusun dapat terus disempurnakan agar lebih modular dan adaptif terhadap perubahan fitur, khususnya ketika aplikasi mengalami pengembangan fungsi atau kompleksitas antarmuka.

Selanjutnya, dari perspektif perlombaan, kegiatan ini terbukti memberikan manfaat besar bagi mahasiswa dalam mengasah kemampuan teknis sekaligus memahami dunia kerja secara nyata. Oleh karena itu, mahasiswa disarankan untuk dapat berpartisipasi dalam berbagai perlombaan terutama pada tingkat nasional sebagai media belajar aktif, bukan sekedar formalitas akademik. Keterlibatan langsung dalam proyek, diskusi dengan tim profesional, dan pengalaman menyelesaikan tantangan kerja nyata merupakan bekal penting yang tidak dapat diperoleh hanya melalui bangku perkuliahan.

Skripsi ini juga mendorong mahasiswa lain untuk tidak ragu mengambil peluang kompetisi, khususnya dalam tingkat nasional dan internasional. Dengan semangat belajar dan kontribusi yang aktif, kompetisi dapat menjadi pintu masuk untuk membangun karir sejak dini, menyusun portofolio, dan membangun kepercayaan diri sebagai calon profesional.