

SISTEM INFORMASI EDUKASI INVESTASI UNTUK GENERASI MUDA BERBASIS WEBSITE

1) Silvester Dian Handy Permana 2) Ade Syahputra 3) Ketut Bayu Yogha Bintoro
4) Fariz Allawi Ghozi

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains, Teknik, dan Desain, Universitas Trilogi
Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1, Jakarta Selatan

e-mail: handy@trilogi.ac.id¹ adesyahputra@trilogi.ac.id² ketutbayu@trilogi.ac.id³
fariz.allawi@trilogi.co.id⁴

ABSTRAK

Pada masa pandemi Covid-19 ini banyak aplikasi mengenai investasi yang mulai bermunculan. Mereka menawarkan jasa untuk membeli instrumen investasi dalam aplikasi mereka. Namun, belum banyak konten edukasi yang terintegrasi mengenai keuangan dan belajar investasi. Hal ini dikarenakan banyak orang yang mulai berinvestasi. Baru sekitar kurang dari 2% dari masyarakat Indonesia yang sudah memulai investasi. Padahal, kebutuhan investasi di suatu negara harus lebih dari 30% agar memajukan perekonomian dari negara tersebut oleh maka itu penelitian ini akan membuat suatu media edukasi mengenai investasi yang dapat dilakukan oleh para generasi muda. Para generasi muda tentunya belum begitu banyak uangnya, namun kita bisa tahu bahwa generasi muda di Indonesia lah yang sekarang ini akan berkembang dan akan memimpin Indonesia di masa yang akan datang. Media edukasi mengenai investasi ini berwujud suatu website yang akan dirancang dengan metode waterfall dimana nantinya para masyarakat dapat menikmati konten edukasi mengenai investasi dan literasi keuangan di dalamnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para generasi muda dalam memahami literasi keuangan.

Kata Kunci: Website Edukasi, Investasi Digital, Referensi Investasi.

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, many applications regarding investment began to emerge. They offer services to purchase investment instruments in their application. However, there is not much integrated educational content regarding finance and learning investment. This is because many people are starting to invest. Only less than 2% of Indonesians have started investing. In fact, the investment needs in a country must be more than 30% in order to advance the economy of that country, therefore this research will create an educational media about investment that can be done by the younger generation. Of course, the younger generation doesn't have that much money, but we can know that it is the young generation in Indonesia who will now develop and will lead Indonesia in the future. This educational media about investment is in the form of a website that will be designed with the waterfall method where later the public can enjoy educational content about investment and financial literacy in it. The results of this study are expected to help the younger generation in understanding financial literacy.

Keywords: Educational Website, Digital Investment, Investment Reference.

I. PENDAHULUAN



ada masa pandemi covid 19 ini, masyarakat makin dimanjakan dengan adanya berbagai fasilitas online. Pandemi memberi dampak positif terhadap literasi digital yang merubah dan mentransformasi kehidupan dari banyak orang terutama di kota besar. Hampir semua kegiatan dapat dilakukan secara online dan dapat dilakukan dari rumah. Banyak pekerja kantor saat ini bekerja dari rumah atau dari mana pun berkat adanya transformasi teknologi dalam pandemi ini [1].

Para generasi muda sekarang juga sudah bisa memulai investasi menggunakan platform digital dengan menggunakan smartphone yang dipunyainya. Berbagai aplikasi yang ditawarkan untuk investasi dapat dijangkau dalam Play Store dan App Store. Aplikasinya pun berbagai macam yang menawarkan instrumen investasi yang berbeda-beda. Tentu saja tanpa adanya edukasi mengenai investasi masyarakat enggan dalam melakukan investasi terutama bagi orang yang baru mulai berinvestasi [2].

Jumlah investor di Indonesia kurang dari 2% dari jumlah penduduk Indonesia. Masyarakat Indonesia belum mengerti cara berinvestasi dan mengembangkan dananya. Padahal, investasi yang dilakukan sangat baik untuk mendukung perekonomian Indonesia dan meningkatkan ekonomi dari masyarakat itu sendiri. Maka sangat diperlukan platform edukasi untuk meningkatkan literasi masyarakat dalam melakukan investasi [3]. Masyarakat

muda di kota besar seperti Jakarta sudah mulai belajar secara otodidak dalam menggunakan aplikasi investasi dan mencoba investasi mana yang paling cocok untuk dirinya sendiri. Namun, tidak semua investasi cocok dengan profil risiko yang dipunyai oleh masyarakat. Para masyarakat belum mampu untuk menilai program risiko dan menilai tujuan keuangan sehingga mereka banyak yang salah dalam menentukan instrumen investasi. Oleh maka itu, para masyarakat membutuhkan suatu platform edukasi yang dapat membantu dalam memutuskan instrumen investasi yang tepat bagi setiap individu dari masyarakat [4].

Penelitian ini akan membuat suatu platform edukasi berbasis website. Dimana website tersebut dapat menyediakan video edukasi mengenai literasi keuangan dan bagaimana cara memulai investasi yang tepat bagi generasi muda. Di dalam website yang akan dibuat juga akan mendukung para generasi muda dalam mendapatkan penghasilan tambahan dengan cara afiliasi.

Salah satu peran pendidikan di era digital, dimana segala informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui fasilitas yang ada pada smartphone/android yang dimiliki siswa, maka dalam upaya untuk meningkatkan literasi keuangan dan lingkungan mahasiswa diharapkan dapat dicapai melalui pembelajaran berbasis web dengan materi pokok tentang literasi keuangan. Pada era digital membuat semua orang dapat memenuhi kebutuhannya hanya dengan melalui smartphone atau device lain yang mereka miliki. Mulai dari kebutuhan pribadi, permainan, bahan bacaan, dll. Dari semua kemudahan yang didapatkan dengan adanya era digital ini, salah satunya adalah literasi keuangan. Literasi keuangan mempunyai peranan yang signifikan dalam mengelola keuangan dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan uang. Bijak atau tidaknya masyarakat dalam mengelola keuangan pribadi mereka, sangat erat kaitannya dengan kemampuan serta pengetahuan masyarakat tentang konsep-konsep keuangan, yang lebih dikenal dengan Literasi Keuangan [2].

Sejalan dengan perkembangan era digital, perusahaan dan lembaga-lembaga pemerintah sudah dan harus menerapkan digitalisasi di berbagai sektor [5]. Salah satunya adalah membuat media pembelajaran mengenai keuangan berbasis web, masyarakat dapat belajar di manapun dan kapan pun, tanpa dibatasi waktu [2]. Beberapa tahun ini pemerintahan sedang gencar-gencarnya mengkampanyekan tentang inklusi keuangan terutama pada kaum milenial saat ini [6]. Menuliskan bahwa “Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bersama kementerian / lembaga terkait dan lembaga jasa keuangan menggelar kegiatan Aksi Mahasiswa dan Pemuda Indonesia Menabung (Aksimuda) 2019. Kegiatan ini dilakukan dalam upaya meningkatkan literasi dan inklusi keuangan di Indonesia terutama pada mahasiswa dan pemuda yang diharapkan dapat meningkatkan awareness masyarakat, industri keuangan dan kementerian/lembaga terkait untuk meningkatkan budaya menabung, meningkatkan komitmen, kerjasama dan sinergi dengan seluruh stakeholder terkait [7].

“Literasi Keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan, yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan. Berdasarkan Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI) 2021 menjelaskan “seseorang dapat dikatakan sebagai *well literate* bila mana memiliki pengetahuan dan keyakinan terhadap lembaga, produk dan layanan jasa keuangan, serta keterampilan dalam mengetahui dan mengelola fitur, manfaat, risiko, hak dan kewajiban dari produk dan layanan jasa keuangan tersebut” [7]. Inklusi keuangan tidak hanya sebatas pengembangan produk dan layanan jasa keuangan, tetapi juga meliputi empat elemen inklusi keuangan lainnya yaitu; (1) perluasan akses keuangan, (2) ketersediaan produk dan layanan jasa keuangan, (3) penggunaan produk layanan jasa keuangan, serta (4) peningkatan kualitas baik kualitas penggunaan produk dan layanan jasa keuangan itu sendiri. Inklusi keuangan itu sendiri didefinisikan sebagai hak setiap orang untuk memiliki akses dan layanan penuh dari lembaga keuangan secara tepat waktu, nyaman, informatif dan terjangkau biayanya, dengan penghormatan penuh kepada harkat dan martabatnya [8].

Orang yang mempunyai tingkat literasi keuangan yang rendah akan mudah dibohongi dalam menggunakan uangnya. Sebaliknya orang yang mempunyai tingkat literasi keuangan yang tinggi akan mampu memilih dan memanfaatkan produk dan jasa keuangan yang sesuai kebutuhan, memiliki kemampuan dalam melakukan perencanaan keuangan dengan baik, terhindar dari aktivitas investasi dan instrumen keuangan yang tidak jelas dan mendapatkan pemahaman mengenai manfaat dan risiko produk dan jasa keuangan. Pulungan & Nduru, 2019 menyatakan bahwa Literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap inklusi keuangan [7].

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat literasi keuangan, yaitu: (1) Jenis Kelamin, (2) Tingkat Pendidikan. Selain itu terdapat indikator literasi keuangan, diantaranya adalah: (1) Pengetahuan Dasar Pengelolaan Keuangan, (2) Pengelolaan Kredit, dan (3) Pengelolaan Tabungan Investasi. Menurut data World Bank Tahun 2017, Indonesia tertinggal dalam hal Literasi keuangan dengan hanya mencakup 32% dari total penduduk, sedangkan malaysia dan singapura masing-masing mencapai 36% dan 59% disusul dengan Thailand 27%, Filipina 25%, Vietnam 24% dan cambodia 18%. Dibawah ini adalah data tingkat literasi keuangan dan inklusi keuangan nasional [8].

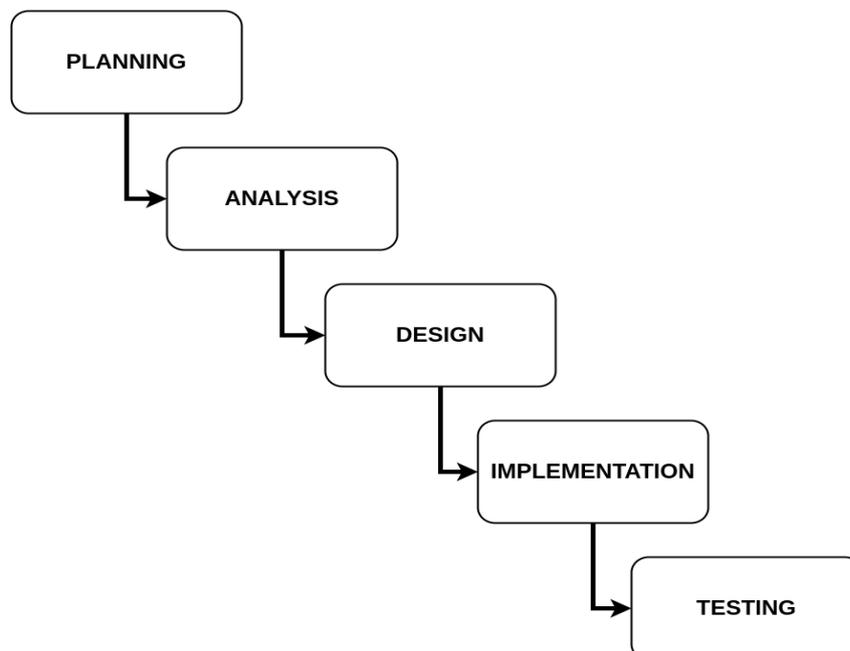


Gambar 1.1 Literasi keuangan dan inklusi keuangan 2019
(sumber : <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20549>)

Dalam data pada gambar 1.1 dapat dilihat adanya ketimpangan antara inklusi keuangan dengan literasi keuangan. Literasi keuangan dapat dijelaskan sebagai pengetahuan tentang produk-produk keuangan maupun lembaga keuangan. Jadi, dari data dapat disimpulkan bahwa masyarakat mampu mengakses keuangan dan jasa keuangan namun belum memiliki pemahaman serta pengetahuan yang baik terhadap layanan tersebut [8].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang diusulkan ini memiliki tahapan-tahapan sebagai yang digambarkan pada gambar 2.1 dibawah ini:



Gambar 2.1 Metodologi Penelitian

2.1 Planning

Pada tahapan planning ini, kita akan melakukan suatu diskusi mengenai kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibuat. Kebutuhan ini akan mendefinisikan sistem yang akan dibuat. Tahapan ini akan menghasilkan suatu *user requirement* yang nantinya akan dipakai untuk membuat berbagai analisis dari sistem tersebut. Tahapan

planning ini juga melibatkan studi literatur di mana kita akan melihat aplikasi yang sejenis sebagai referensi untuk membuat aplikasi edukasi ini.

2.2 Analysis

Pada tahapan analisis kita akan membuat use case diagram, class diagram dan sebagainya untuk suatu sistem edukasi yang akan dibuat. Pada tahapan ini kita juga menentukan database dan domain apa yang akan dibuat sehingga nanti akan menjadi tempat untuk mengompol atau publikasikan website edukasi ini. Tahapan ini juga termasuk dalam menganalisis basis data yang akan digunakan dan untuk program tersebut.

2.3 Design

Pada tahapan desain kita akan mendesain purwarupa atau merancang aplikasi dalam website edukasi ini. Perancangan purwarupa ini juga disebut dengan mendesain front end nya dimana nanti website yang akan dibuat. Dalam tahapan desain ini juga kita akan membentuk purwarupa untuk tampilan dari sisi administrasi dan dari sisi pengguna. Perbedaan ini nanti akan menjadi suatu kontras di mana pengguna mempunyai fitur berbeda dengan administrator.

2.4 Implementation

Tahapan implementation merupakan tahapan yang paling banyak memerlukan effort atau peran dari penelitian ini. Tahapan ini melingkupi bagaimana cara kita untuk mewujudkan website tersebut melalui coding. Dalam tahapan ini pastinya memerlukan waktu yang lebih lama dari pada tahapan yang lain di mana nanti kita akan membuat website ini dari nol. Tahapan ini juga termasuk memasukkan hasil dari code yang dibangun ke dalam domain sehingga dapat diakses dari luar atau dari sisi pengguna yang lain.

2.5 Testing

Tahap testing ini adalah tahap dimana penelitian ini menjadi final dan dapat dipublikasikan ke pengguna secara umum. Tahapan ini menguji seluruh fungsionalitas dalam sistem dan harapannya sistem dapat digunakan secara baik dan dapat menyalurkan edukasi mengenai literasi keuangan kepada generasi muda tentunya. Tahapan testing ini juga akan menguji perangkat lunak secara black box sehingga dapat meyakinkan pengguna agar dapat digunakan dengan baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website edukasi investasi untuk generasi muda ini dirancang menggunakan Framework Laravel dengan versi 9.0. Pemilihan framework Laravel ini digunakan agar lebih mudah untuk dirancang dan mempunyai banyak library yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pengembangan backend [9]. Selain menggunakan framework Laravel pada frontend website ini dibangun menggunakan Library Javascript ReactJS dengan versi 18.0 dengan Framework NextJS dengan versi 12.1.6.

Berdasarkan tahapan penelitian yang terdiri dari planning, analysis, design, implementation, dan testing. Berikut penjelasan dari tahapan-tahapan yang dilakukan :

3.1 Tahap Planning

Pada tahapan planning setelah melakukan observasi melihat aplikasi sejenis dan hasil diskusi yang sudah dilakukan, untuk memenuhi kebutuhan pengguna maka website ini dirancang untuk perangkat yang memiliki spesifikasi seminim mungkin, sehingga website dapat diakses dan berjalan lancar untuk perangkat yang memiliki layar dengan resolusi kecil seperti smartphone. Pada tabel 3.1 dibawah ini sudah kami rancang spesifikasi untuk menggunakan website ini.

Tabel 3.1 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan	Keterangan
Device (Perangkat)	- PC (Personal Computer) - Laptop - Tablet - Smartphone
Hardware	- Prosesor Intel Pentium 4 atau lebih baru

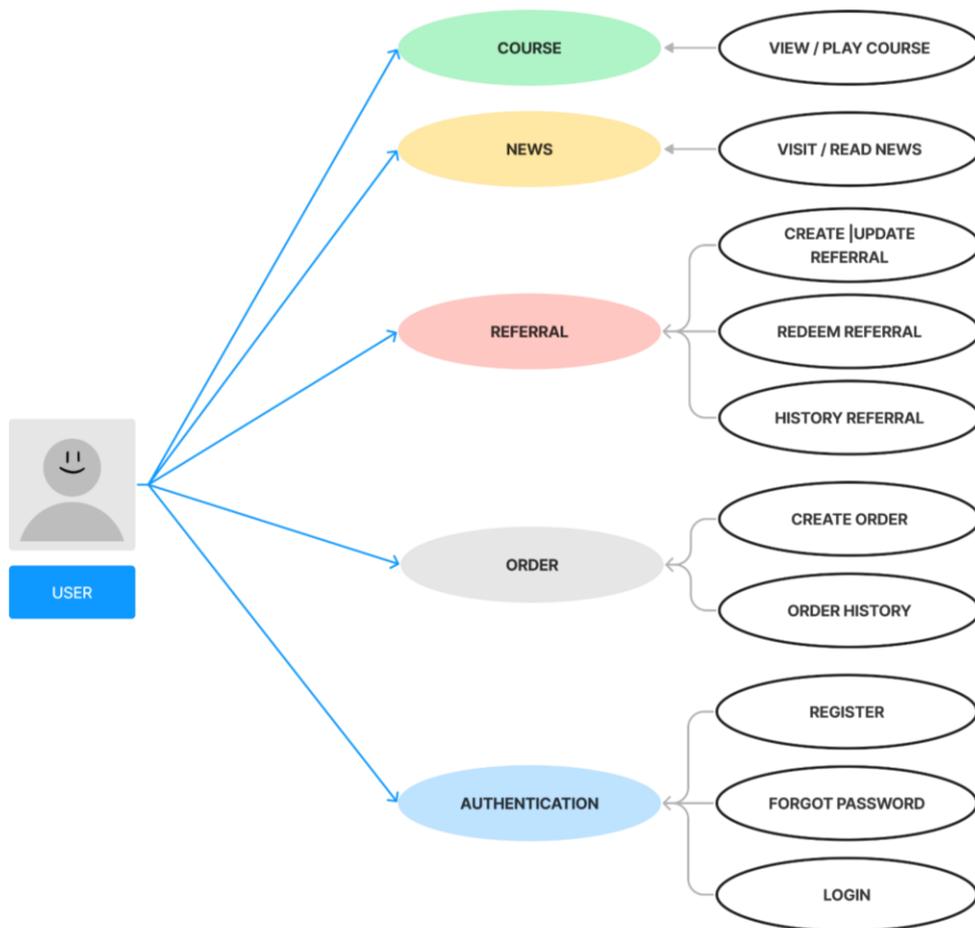
- RAM 2 GB
- Resolusi Layar 360 x 640

Software

- Sistem Operasi :
 - Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10 atau lebih baru
 - OS X El Capitan 10.11 atau lebih baru
 - 64-bit Ubuntu 18.04+, Debian 10+, openSUSE 15.2+, atau Fedora Linux 32+
 - Android Marshmallow 6.0 atau lebih baru
 - IOS 14.0 atau lebih baru
- Browser :
 - IE 11, Edge, Firefox, Chrome, Safari, Opera

3.2 Tahap Analysis

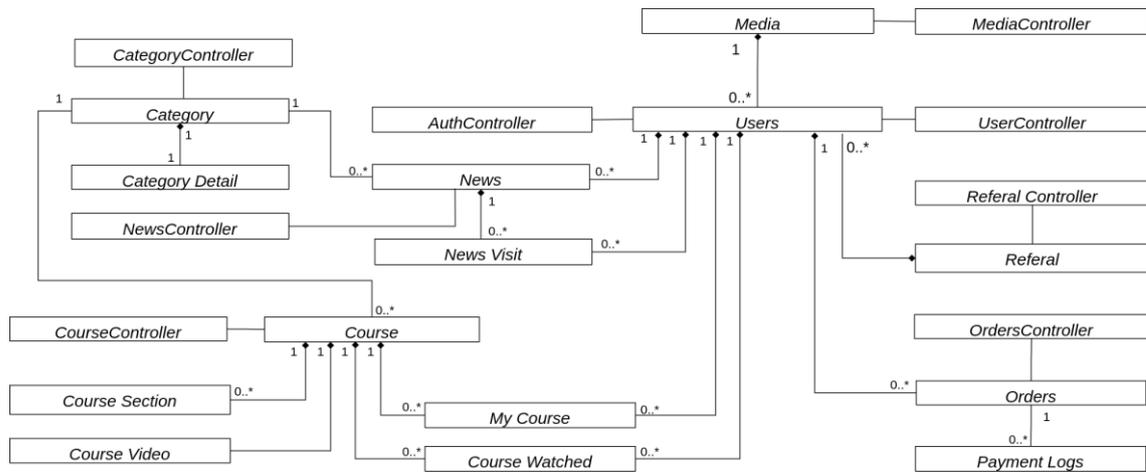
Pada tahap analysis yang berupa gambaran website yang akan dibuat. Pada tahapan ini menghasilkan desain rancangan arsitektur yang terdiri dari *use case diagram* dan *class diagram*. Desain *use case diagram* dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

Pada desain *use case diagram* di atas, tipe pengguna user memiliki akses course, news, refferal dan order.

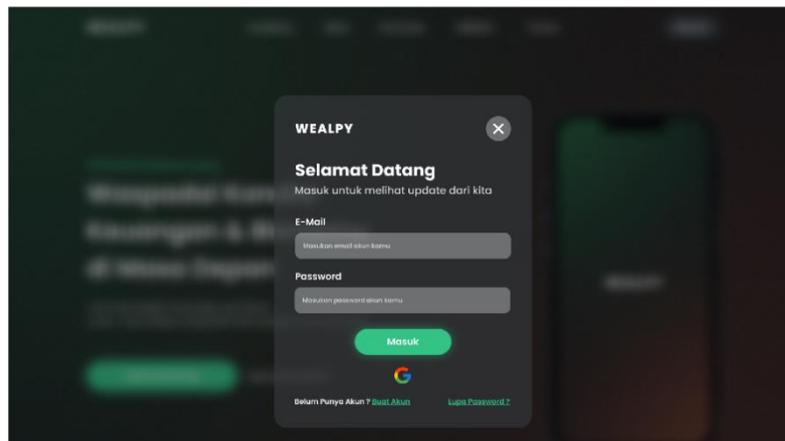
Tahapan analisis selanjutnya berupa analisis class diagram. Pada tahapan class diagram ini disesuaikan dengan penggunaan framework Laravel yang digunakan untuk backend. Design class diagram dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini.



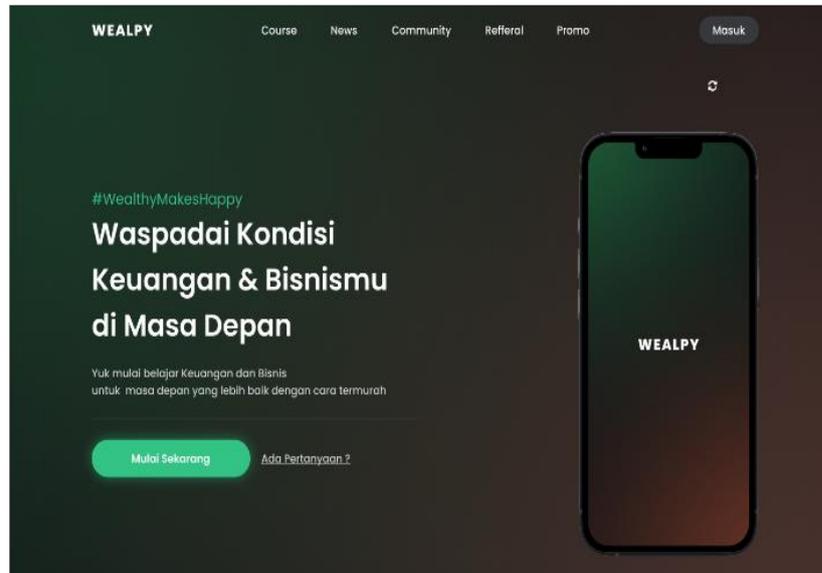
Gambar 3.2 Class Diagram

3.3 Tahap Design

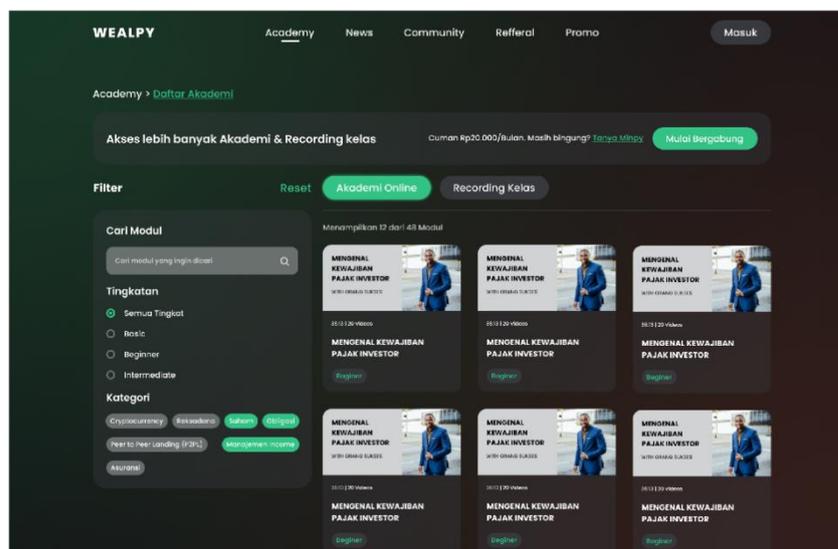
Tahap selanjutnya setelah tahap analysis berupa tahap design. Pada tahap design ini rancangan aplikasi berupa *user interface* dibuat, tools untuk membuat user interface ini menggunakan aplikasi figma yang dapat diakses melalui website atau mendownload aplikasi desktopnya di halaman website <https://www.figma.com/>. Desain *user interface* berupa Authentication Form dapat dilihat pada gambar 3.3, Landing Page pada gambar 3.4, Course Page pada gambar 3.5.



Gambar 3.3 User Interface Authentication Form



Gambar 3.4 Landing Page



Gambar 3.5 Course Page

3.4 Tahap Implementation

Tahapan implementation merupakan tahapan yang paling banyak memerlukan effort atau peran dari penelitian ini. Tahapan ini melingkupi bagaimana cara kita untuk mewujudkan website tersebut melalui coding. Dalam tahapan ini pastinya memerlukan waktu yang lebih lama dari pada tahapan yang lain di mana nanti kita akan membuat website ini dari nol. Tahapan ini juga termasuk memasukkan hasil dari chord yang dibangun ke dalam domain sehingga dapat diakses dari luar atau dari sisi pengguna yang lain.

3.5 Tahap Testing

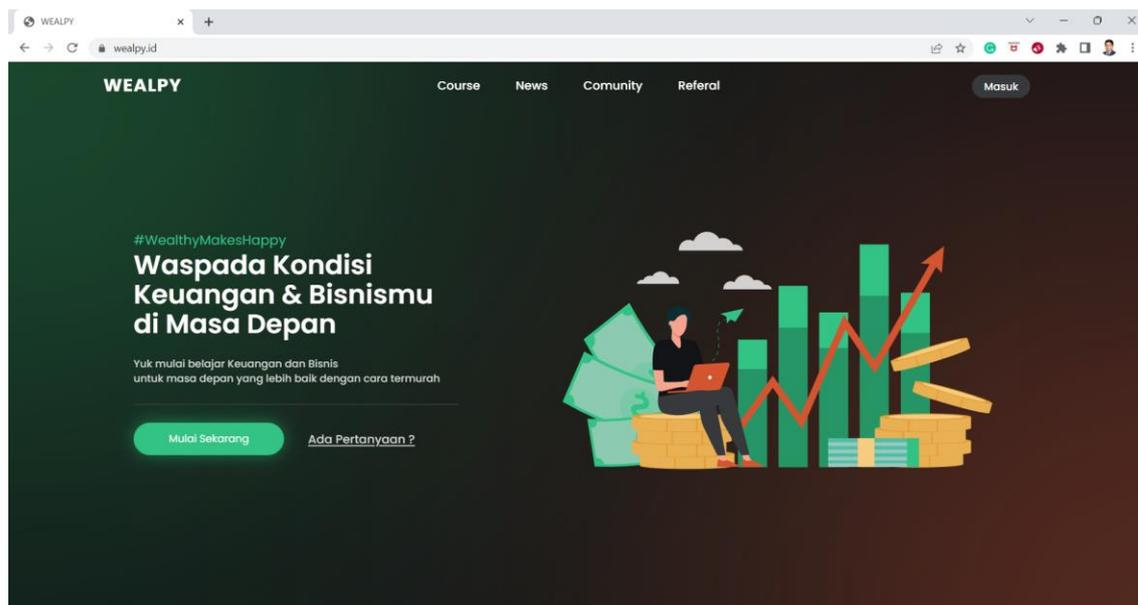
Tahap testing ini adalah tahap dimana penelitian ini menjadi final dan dapat dipublikasikan ke pengguna secara umum. Tahapan ini menguji seluruh fungsionalitas dalam sistem dan harapannya sistem dapat digunakan secara baik dan dapat menyalurkan edukasi mengenai literasi keuangan kepada generasi muda tentunya. Tahapan testing ini juga akan menguji perangkat lunak secara black box sehingga dapat meyakinkan pengguna agar dapat digunakan pengguna dengan baik.

IV. PEMBAHASAN

Dalam membuat code yang menjadi engine dari website ini, memakan waktu paling lama dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini hasil dari analisis dan design akan diubah menjadi baris-baris kode program. Pada pemrograman di bagi menjadi dua tahap, tahap pertama adalah tahap pengembangan backend dan frontend.

Pada tahap pengembangan backend yang mana pada tahap ini pemrograman dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*) dengan framework laravel versi 9.0. Pembuatan backend menggunakan framework laravel ini bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pengembangan, serta dukungan untuk membuat API (*Application Programming Interface*) menggunakan arsitektur REST (*Representational State Transfer*) dari framework ini menjadi pertimbangan untuk digunakan [10]. REST-API itu sendiri merupakan sebuah gaya arsitektur dalam membuat *web service* yang mana pada desain arsitektur ini memiliki resource yang dapat diakses melalui HTTP URL yang unik [11]. Format balikan atau *Response* dari REST-API yang dibangun berupa format JSON (*Javascript Object Notation*) yang mana format ini mudah dibaca oleh manusia dan juga format ini mudah ditulis dan diurai oleh mesin [12].

Selanjutnya pada tahap pengembangan frontend dilakukan menggunakan library bahasa pemrograman Javascript yaitu ReactJS dengan framework NextJS. Pemilihan framework ini sebagai frontend dikarenakan memiliki fitur yang lengkap untuk proses pengembangan menghasilkan website *responsive* dan juga dukungan untuk membuat *user interface component* yang dapat mempercepat proses pengembangan sehingga dapat mengadopsi prinsip DRY (*Don't Repeat Yourself*) yang mana prinsip ini melarang pendeklarasian fungsi atau method yang sama pada program berkali-kali [13]. Pada ReactJS dokumen HTML di konversi menjadi object yang biasa disebut DOM (*Document Object Model*), sehingga object dapat di manipulasi dan website dapat lebih interaktif dan atraktif [14]. Hasil dari penulisan code dan implementasinya dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.

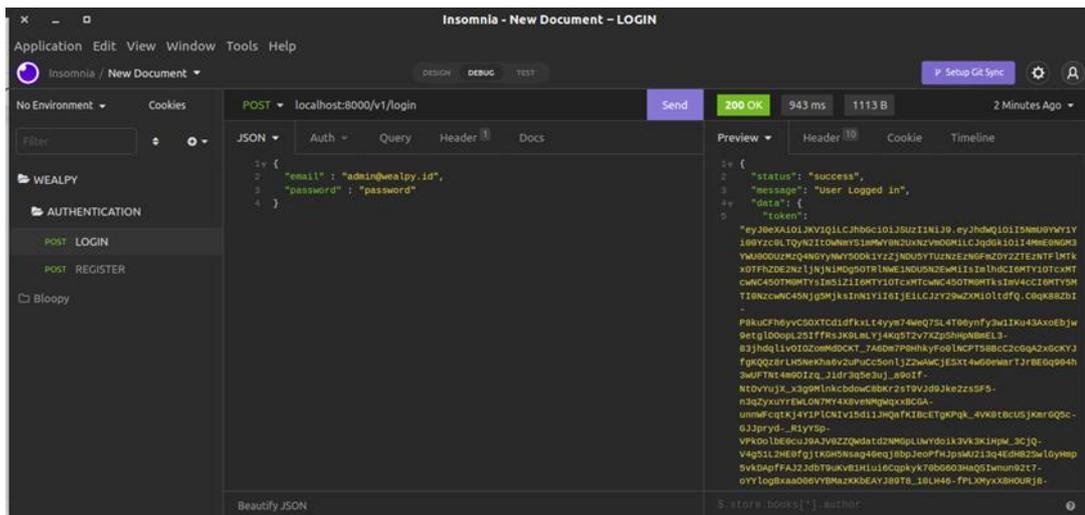


Gambar 4.1 Halaman antar muka Website Edukasi Wealpy

Pada gambar 4.1 diatas terdapat menu Course, News, Community, Referral, dan Masuk. Course ini digunakan untuk menampilkan video edukasi pembelajaran apa saja yang dapat diakses oleh umum (sebelum login). Hal ini untuk mengedukasi masyarakat secara umum mengenai keuangan tetapi apabila ingin mempelajarinya lebih mendalam dan lebih lama maka diperlukan payment atau pembayaran terlebih dahulu. News adalah suatu menu yang dapat digunakan untuk menampilkan berita mengenai kondisi keuangan secara global. Berita ini pastinya menyangkut mulai dari ekonomi makro hingga ekonomi mikro. Misalnya saja kenaikan harga BBM menyebabkan adanya inflasi yang tidak terelakkan nantinya. Hal tersebut pastinya perlu dipelajari sebagai seorang yang ingin mempelajari keuangan. Halaman mengenai community digunakan untuk menjaring komunitas para pengguna website edukasi ini untuk saling bertukar informasi antara satu dengan lainnya. Pada halaman ini akan terdapat ajakan untuk bergabung ke dalam suatu grup telegram yang nantinya para pengguna website ini dapat berkomunikasi secara dua arah dengan pengguna lainnya. Sedangkan halaman referral merupakan halaman yang nantinya digunakan untuk menerima kode referral agar para pengguna dapat mendatangkan pengguna baru dari referral-nya dan mendapatkan keuntungan dari setiap pembayaran yang diberikan oleh pengguna baru. Pada pokok

bagian kanan terdapat menu masuk yang dapat digunakan untuk mengotentikasi pengguna yang akan menggunakan website tersebut.

Pada pengujian dilakukan menjadi dua tahap yakni pengujian *backend* dan *frontend*. Pada pengujian backend adalah tahap pengujian yang mana pada tahap pengujian ini dilakukan menggunakan aplikasi *Insomnia* yang dapat diakses melalui website dan mendownload aplikasi desktopnya di halaman website <https://insomnia.rest/>. Pada pengujian menggunakan aplikasi *Insomnia* ini alamat unik HTTP URL akan di minta sebagai permintaan atau *request* dan akan menghasilkan balikan atau *response* dengan format JSON. Pengujian menggunakan *Insomnia* ini dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini, alamat HTTP URL yang menjadi pengujian adalah alamat untuk login.



Gambar 4.2 Pengujian REST-API menggunakan Insomnia

Selanjutnya setelah tahap pengujian backend selesai tahap pengujian frontend dilakukan. Tahap pengujian ini dilakukan dengan metode *blackbox*. Blackbox adalah pengujian yang mengabaikan proses internal dalam sistem dan hanya berfokus pada output sebagai respon yang dihasilkan dari input yang dimasukan [15]. Pengujian ini melibatkan seluruh fungsionalitas yang ada di dalam website yang dibuat. Hasil pengujian website ini dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian Website

No.	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang tertampil	Kesimpulan
1.	Menampilkan halaman utama	Halaman utama tertampil	Halaman utama tertampil	Handal
2.	Pengguna melakukan registrasi pada website	Registrasi berhasil	Registrasi berhasil	Handal
3.	Pengguna melakukan forgot password	Forgot Password berhasil	Forgot Password berhasil	Handal
4.	Pengguna melakukan login	Login berhasil	Login berhasil	Handal
5.	Pengguna melihat daftar course	Daftar Course tertampil	Daftar Course tertampil	Handal
6.	Pengguna memutar video course	Video Course tertampil	Video Course tertampil	Handal
7.	Pengguna membuat course	Course berhasil dibuat	Course berhasil dibuat	Handal
8.	Pengguna melakukan perubahan pada data course	Data Course berhasil diubah	Data Course berhasil diubah	Handal
9.	Pengguna melakukan penghapusan pada data course	Data Course berhasil dihapus	Data Course berhasil dihapus	Handal
10.	Pengguna melihat atau membaca news	News berhasil tertampil	News berhasil tertampil	Handal

11.	Pengguna membuat news	News berhasil dibuat	News berhasil dibuat	Handal
12.	Pengguna mengubah news	News berhasil diubah	News berhasil diubah	Handal
13.	Pengguna menghapus news	News berhasil dihapus	News berhasil dihapus	Handal
14.	Pengguna membuat referral	Referral berhasil dibuat	Referral berhasil dibuat	Handal
15.	Pengguna mengubah referral	Referral berhasil diubah	Referral berhasil diubah	Handal
16.	Pengguna menghapus referral	Referral berhasil dihapus	Referral berhasil dihapus	Handal
17.	Pengguna redeem referral	Komisi berhasil ditransfer ke bank	Komisi berhasil ditransfer ke bank	Handal
18.	Pengguna melihat daftar transaksi	Data transaksi tertampil	Data transaksi tertampil	Handal

Hasil yang didapat dari pengujian pada tabel 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa sistem dibuat sudah handal. Hal tersebut dikarenakan sistem sudah berhasil melalui seluruh skema pengujian. Pengujian dari sistem ini berupa fungsionalitas yang berada dalam website. Hasil yang diharapkan mayoritas sama dengan hasil yang tertampil sehingga sistem yang dibuat menjadi handal.

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Website edukasi investasi untuk generasi muda yang dirancang mampu untuk menjawab tantangan dalam memberikan edukasi untuk masyarakat.
- 2) Hasil penelitian ini tergolong handal karena mampu menampilkan informasi yang dibutuhkan untuk proses edukasi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ismail, A. R. N. *et al.* (2021), *Investasi Digital Sebagai Solusi Mengurangi Perilaku Konsumtif Milenial Masa Pandemi Covid-19*, CAPITAL: Jurnal Ekonomi dan Manajemen 4.2: 125-136.
- [2] Putri, D. P. *et al.* (2019), *Analisis Literasi Keuangan Dan Lingkungan Melalui Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa*, Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi 7.2.
- [3] Utami, A. P. (2020), *Pengaruh Edukasi Pasar Modal, Ekspektasi Return, Persepsi Risiko, Motivasi Pada Minat Investasi Mahasiswa*.
- [4] Firdhousa, Findri, Apriani, R. (2021), *Pengaruh Platform Media Sosial Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Berinvestasi Di Pasar Modal*, Supremasi Hukum 17.02: 96-103.
- [5] Rahardjo, J. S. D., Nurmaesah, N., Nuradilah, S. E. (2019), *Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Siswa Berbasis Web di SDIT Ibnu Arkom*, JURNAL SISFOTEK GLOBAK 9.1.
- [6] Rahman, Y., *Karakteristik Ayat Para Penulis Buletin Jumat Al- Fatā (Muslim Muda Indonesia): Studi Analisis Buletin Edisi 26-50*, BS thesis.
- [7] Angraini, Dwi, V. (2020), *Pengaruh Literasi Keuangan, Modal Sosial dan Financial Technology terhadap Inklusi Keuangan Pada Mahasiswa STIE Malangkuçęwara Malang*, Diss, STIE Malangkuçęwara.
- [8] Dara, S. R., Mariah, M. (2020), *Peran Fintech Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Masyarakat di Jakarta*, AKURASI: Jurnal Riser Akuntansi dan Keuangan 2.3: 127-138
- [9] Alpina, D., Witriyono, W. (2022), *Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hujab Berbasis Web*, JURNAL MEDIA INFOTAMA 18.1: 36-42
- [10] Laaziri, M. *et al.* (2019), *A Comparative study of Laravel and Symfony PHP Frameworks*, International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE), vol. 9, no. 1, pp. 704-712.

- [11] Pranata, B. A. *et al.* (2018), *Perancangan Application Programming Interface (API) Berbasis Web Menggunakan Gaya Arsitektur Representational State Transfer (REST) untuk Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Pasien Klinik Perawatan Kulit*, Jurnal Komputasi, vol. 6, no. 1.
- [12] Perkasa, M. I., Setiawan, E. B. (2018), *Pembangunan Web Service Data Masyarakat Menggunakan REST API dengan Access Token*, Ultima Computing, vol. X, no. 1.
- [13] Salim, A., Amrie, R. Y. (2021), *Perancangan Frontend Aplikasi Pemandu Pariwisata Menggunakan Framework React.Js di Provinsi Jawa Barat*, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi – TEMATIK, vol. 8, no. 1.
- [14] Lazuardy, M. F. S., Anggraini, D. (2022), *Modern Front End Web Architectures with React.Js and Next.Js*, International Research Journal of Advanced Engineering and Science, vol. 7, no. 1, pp. 132-141.
- [15] Trisianto, C. (2022), *Penggunaan metode waterfall untuk pengembangan sistem monitoring dan evaluasi pembangunan pedesaan*, Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi) vol. 12, no. 1.