

**LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



Perancangan Website Edukasi Investasi untuk Generasi Muda

Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I. (NIDN : 0326119001)

Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs. (NIDN : 0814058601)

Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt. (NIDN : 0308058301)

UNIVERSITAS TRILOGI

2022

LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI

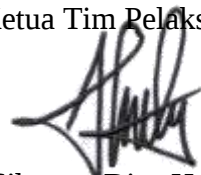
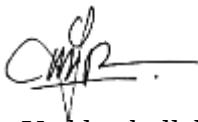
Judul Penelitian : Perancangan Website Edukasi Investasi untuk Generasi Muda
Kode / Nama Rumpun Ilmu : 458 / Teknik Informatika
Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap : Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.
b. NIDN : 0326119001
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Teknik Informatika
e. Nomor HP : 08562900777
f. Alamat email : handy@trilogi.ac.id
Anggota Peneliti (1) :
a. Nama Lengkap : Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs.
b. NIDN : 0814058601
Anggota Peneliti (2) :
a. Nama Lengkap : Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt.
b. NIDN : 0308058301
Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp 4.000.000,-
- inkind (Dana Ketua Peneliti) Rp. -

Mengetahui,

Jakarta, 2 Desember 2022

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Ketua Tim Pelaksana



(Ir. Yaddarabullah, M.Kom., ASEAN Eng.)

(Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.)

NIP. 150923

NIP. 140808

Mengesahkan,

(Dr. Aty Herawati)

NIP. 200904

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR TABEL.....	5
RINGKASAN.....	6
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1 Latar Belakang Masalah.....	7
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Luaran Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
DAFTAR PUSTAKA	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tingkat Literasi dan Inklusi Keuangan.....	11
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian.....	12

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Format Luaran.....	14
Tabel 5.1 Justifikasi Anggaran Biaya Penelitian	15
Tabel 5.2 Biaya Penelitian	16
Tabel 5.3 Jadwal Penelitian	17

RINGKASAN

Pada masa pandemi COVID 2021 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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa pandemi covid 19 ini, masyarakat makin dimanjakan dengan adanya berbagai fasilitas *online*. pandemi memberi dampak positif terhadap literasi digital yang 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 kantoran saat ini bekerja dari rumah atau dari mana pun berkat adanya nya transformasi teknologi dalam pandemi ini (Ahmad, et al., 2021).

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 (Dian, et al., 2019).

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 (Azizah, 2020).

Masyarakat muda di kota besar seperti Jakarta sudah mulai belajar secara otodidak dalam menggunakan aplikasi investasi dan mencoba investasi mana yang paling cocok dirinya sendiri. Namun, tidak semua investasi cocok dengan profil risiko yang dipunyai oleh masyarakat. para masyarakat belum mampu untuk menilai program resiko 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 (Findri, et al. 2021).

Penelitian ini 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 sistem yang akan dibuat juga akan mendukung para generasi muda dalam mendapatkan penghasilan tambahan dengan cara afiliasi

dan sistem *dropship*. *Website* edukasi ini ini pastinya akan membantu para generasi muda terutama untuk memberikan usaha baru dan mengedukasi bagaimana cara untuk mengelola keuangannya. Harapan dari penelitian ini adalah Masyarakat terutama generasi muda Dapat memilih instrumen investasi yang tepat berdasarkan profil risiko dan tujuan keuangannya sehingga mereka bisa nyaman dalam berinvestasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Merancang Website Edukasi Investasi untuk Generasi Muda?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang website edukasi investasi untuk generasi muda.

1.4 Luaran Penelitian

Luaran dari penelitian ini adalah :

1. Publikasi pada Jurnal Nasional terakreditasi.
2. Model

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

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 (Dian Permana Putri, dkk, 2019).

Sejalan dengan perkembangan era digital, perusahaan dan lembaga-lembaga pemerintah sudah dan harus menerapkan digitalisasi di berbagai sektor (Joko S Dwi Rahardjo, dkk, 2019). Salah satunya adalah membuat media pembelajaran mengenai keuangan berbasis *web*, masyarakat dapat belajar di manapun dan kapan pun, tanpa dibatasi waktu dan tempat (Dian Permana Putri, dkk, 2019).

Beberapa tahun ini pemerintahan sedang gencar-gencarnya mengkampanyekan tentang inklusi keuangan terutama pada kaum milenial saat ini. (Herman, 2019) 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 (Vivi Dwi Aggraini, 2020).

“Literasi Keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan, yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan.” (OJK, 2016). Berdasarkan SNLKI tahun 2013 yang di kutip dari (SNLKI, 2017:

16) 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” (Vivi Dwi Aggraini, 2020).

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, nyama, informatif dan terjangkau biayanya, dengan penghormatan penuh kepada harkat dan martabatnya (Siti Ruhana Dara, Mariah, 2020).

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 resiko produk dan jasa keuangan. Pulungan & Nduru, 2019 menyatakan bahwa Literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap inklusi keuangan (Vivi Dwi Aggraini, 2020).

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 (Vivi Dwi Aggraini, 2020). 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 (Siti Ruhana Dara, Mariah, 2020).



Gambar 2.1 Tingkat Literasi dan Inklusi Keuangan

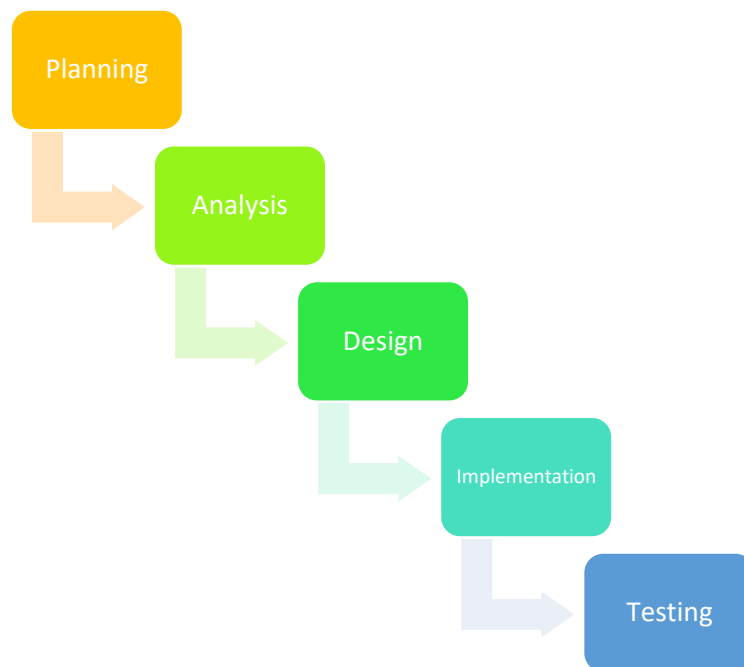
Sumber: (OJK, 2016)

Dalam data pada gambar 2.1 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 (Siti Ruhana Dara, Mariah, 2020).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang diusulkan ini memiliki tahapan-tahapan sebagai yang digambarkan pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Dari gambar 3.1 diatas dapat dijelaskan tahapan-tahapan penelitian ini sebagai berikut :

1. Planning

Pada tahapan planning ini, kita akan melakukan suatu diskusi mengenai kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibuat. kebutuhan ini 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. Analysis

Pada tahapan analisis kita akan membuat class diagram, data flow 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.

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 kurang lebih berbentuk seperti ini. 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.

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 chord yang dibangun ke dalam domain sehingga dapat diakses dari luar atau dari sisi pengguna yang lain.

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 pengguna dengan baik.

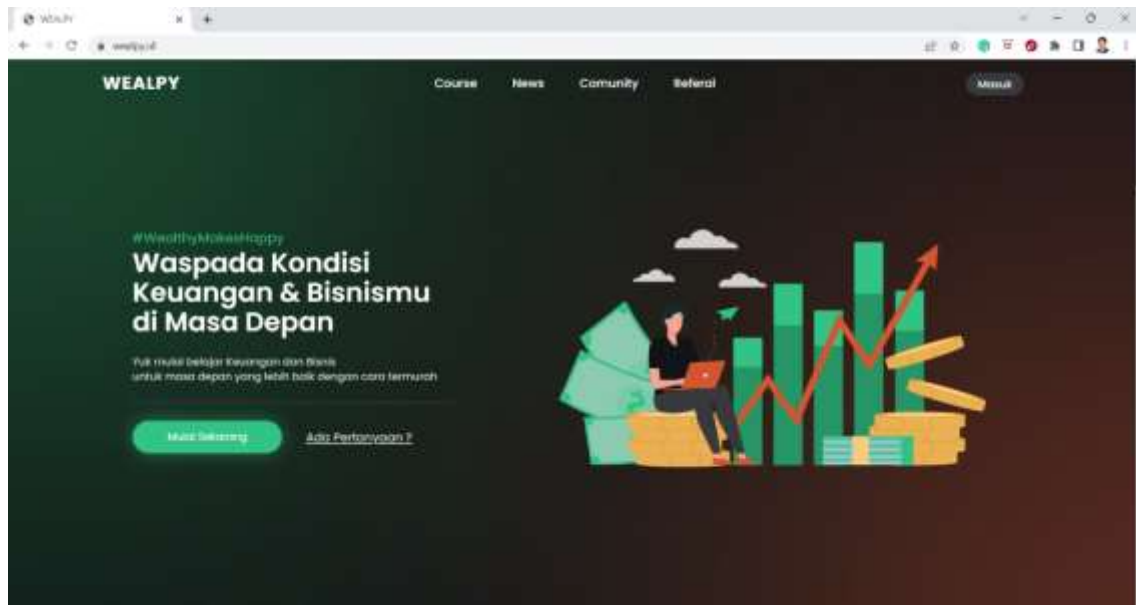
BAB IV

HASIL DAN 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 pemograman di bagi menjadi dua tahap, tahap pertama adalah tahap pengembangan backend dan frontend.

Pada tahap pengembangan backend yang mana pada tahap ini pemograman dilakukan menggunakan bahasa pemograman 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 pemograman 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.

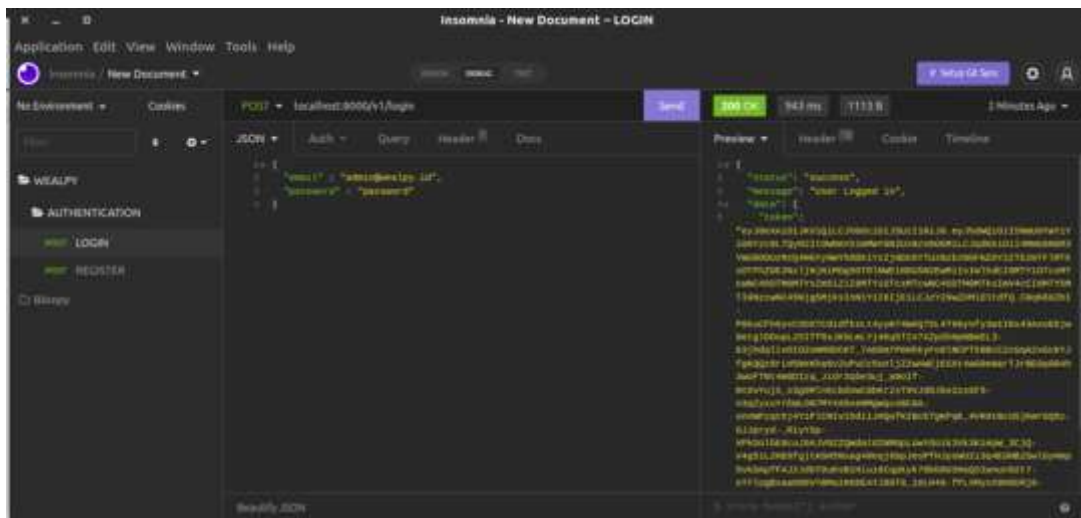


Gambar 4.1 Halaman antar muka Website Edukasi Wealpy

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 pojok 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

No.	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang tertampil	Kesimpulan
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

No.	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang tertampil	Kesimpulan
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.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rosyid, Kurnia Noviarti, Syahril, Achmad Rizalul (2021), *Investasi Digital Sebagai Solusi Mengurangi Perilaku Konsumtif Milenial Masa Pandemi Covid-19*. E-ISSN: 2598-9618
- Azizah Aprilia Utami (2020), *Pengaruh Edukasi Pasar Modal, Ekspektasi Return, Persepsi Resiko, Motivasi Pada Minat Investasi Mahasiswa*. Skripsi: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020
- Caecilia Westi Sekar Wangi & Maulidya Putri Indah Sari, Caecilia Westi (2017), *Antusiasme Pemuda Indonesia Dalam Gerakan Investasi Sebagai Dampak atas Kemajuan Teknologi Internet*. Universitas Gadjah Mada
- Dian Permana Putri, Aan Anisah, Yopi Nisa Febianti, Yuningsih (2019), *Analisis Literasi Keuangan dan Lingkungan Melalui Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa*. e-ISSN 2442-9449 Vol.7. No.2 (2019) 14-25
- Findri Firdhausa & Rani Apriani (2021), *Pengaruh Platform Media Sosial Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Berinvestasi di Pasar Modal*. “Supremasi Hukum” Volume 17 Nomor 2, Juli 2021
- Joko S Dwi Rahardjo, Nunung Nurmaensah, Siti Eka Nuradilah (2019), *Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Siswa Berbasis Web di SDIT Ibnu Arkom*. ISSN: 2088 – 1762 Vol. 9 No. 1, Maret 2019
- Kus Tri Dianavera, Toto Aminoto, Bagus Styoko, Gatot Prabantoro, Zulkarnaini, Megayai (2020), *Analisa Faktor Tingkat Keberhasilan Digital Marketing Lewat Media Sosial Facebook*. Penelitian di Jatisari Jatiasih Kota Bekasi
- M.Rachman Mulyandi & Veny Anindya Puspitasari (2018) *Industri Kreatif, Media Sosial, dan Minat Berwirausaha: Sinergi Menuju Pembangunan Berkelanjutan*, e-ISSN No: 2622-7436
- Siti Nurhanifah (2021) *Pengaruh Media Sosial Instagram IDX Riau Terhadap Minat Investor Berinvestasi di Galeri Investasi Syariah-BEI Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau Ditinjau Menurut Ekonomi Syariah*. Skripsi: Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau-Pekanbaru, 2021
- Siti Ruhana Dara, Mariah (2020) *Peran Fintech Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Masyarakat di Jakarta*. LPMP Imperium. Jakarta

Vivi Dwi Aggraini (2020) Pengaruh Literasi Keuangan, Modal Sosial dan Financial Technology terhadap Inklusi Keuangan Pada Mahasiswa STIE Malangkuçęçwara Malang. Skripsi STIE Malangkucecwara